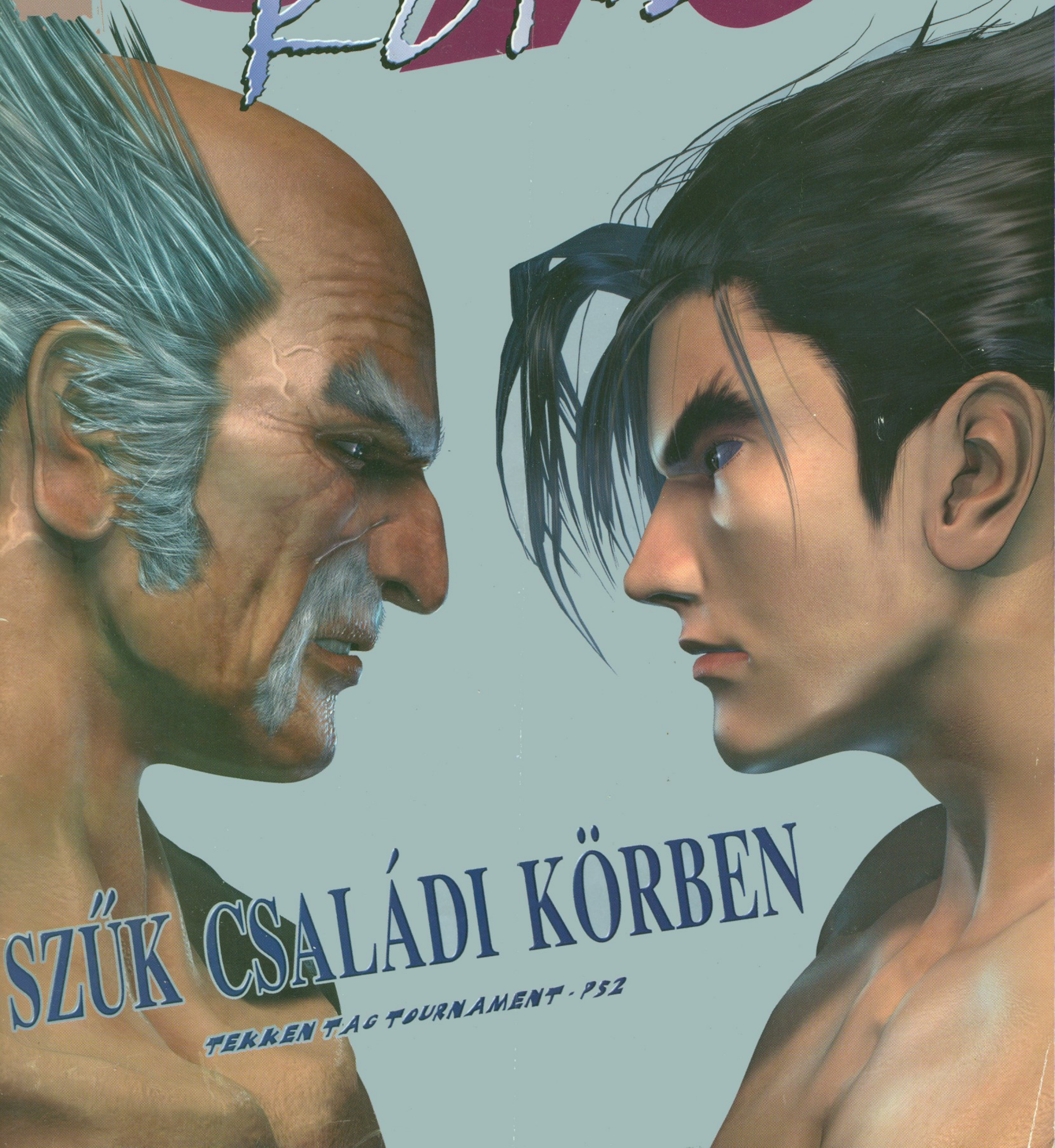
N64, PLAYSTATION, DREAMCAST, PS2

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

V. ÉVFOLYAM 1 SZÁM
2001 JANUÁR

576,-FT

576 KONZOL



SZŰK CSALÁDI KÖRBEN

TEKKEN TAG TOURNAMENT - PS2

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL: 359-0576

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



PLAYSTATION



PSONE



NINTENDO 64

NINTENDO 64 GÉP

37999,-

PLAYSTATION

007 RACING	13990.-
40 WINKS	13990.-
ABE'S ODDYSEE	7990.-
ACE COMBAT	4990.-
ACTION MAN	13990.-
ACTUA POOL	13990.-
AGENT ARMSTRONG	~~11990.-~~ 4990.-
ALADDIN NASIRA'S REVENGE	12990.-
ALL STAR TENNIS	11990.-
APE ESCAPE	12990.-
ARMY MEN 3D	13990.-
ARMY MEN AIR ATTACK	9990.-
ARMY MEN OPERATION MELTDOWN	9990.-
ARMY MEN SARGES HEROES	9990.-
ASSAULT	13990.-





ASTERIX	9990.-
AUTO DESTRUCT	~~11990.-~~ 4990.-
BALL BLAZER CHAMPIONS	~~12990.-~~ 4990.-
BATTLE TANX GLOBAL ASSAULT	9990.-
BIG AIR	13990.-
BOMBERMAN	13990.-
BOMBERMAN WORLD	13990.-
BROKEN SWORD II	11990.-
BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING	5990.-
BUGS LIFE	7990.-
BUST A MOVE 2 /PLATINUM	7990.-
CARMAGEDDON	~~13990.-~~ 7990.-
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	13990.-
CHASE THE EXPRESS	12990.-
COLIN MCRAE RALLY 2.0	13990.-
COMMAND & CONQUER /PLATINUM	7990.-
COMMAND & CONQUER RED ALERT /PLATINUM	7990.-
COMMAND & CONQUER RETALIATION	7990.-
CONSTRUCTOR	11990.-
COOL BOARDERS 4	12990.-
CRASH BANDICOOT /PLATINUM	7990.-
CRASH BANDICOOT 2 /PLATINUM	7990.-
CRASH BANDICOOT 3 /PLATINUM	7990.-
CRASH TEAM RACING /PLATINUM	7990.-
CRASH BASH	12990.-
CROC 2	13990.-
CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC	9990.-
CYBER TIGER	13990.-
CYBERIA	7990.-
DEMOLITION RACER	~~13990.-~~ 7990.-
DESTREGA	12990.-
DESTRUCTION DERBY RAW	12990.-
DEVIL DICE	13990.-
DIE HARD TRILOGY 2	13990.-
DISCWORLD II	13990.-
DISNEY MAGICAL RACING	13990.-
DOOM	7990.-
DRIVER /PLATINUM	7990.-
DRIVER 2	13990.-
DUKES OF HAZARD	11990.-
DUNE	13990.-
EAGLE ONE	7990.-
EXPLOSIVE RACING	7990.-
F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER	13990.-
F.A. PREMIER LEAGUE STARS	13990.-
F1 WORLD GRAND PRIX 99 SEASON	13990.-
FIFA 2000	13990.-
FIFA 2001	13990.-
FIFA 99	13990.-
FIGHTING FORCE 2	13990.-
FINAL FANTASY VII /PLATINUM	7990.-
FINAL FANTASY VIII /PLATINUM	7990.-
FLINSTONES BEDROCK BOWLING	13990.-
FORMULA ONE 2000	14990.-
FORMULA ONE 99	13990.-
G POLICE /PLATINUM	7990.-
G POLICE 2	12990.-
GAUNTLET LEGENDS	9990.-
GRAN TURISMO	7990.-
GRAN TURISMO 2 /PLATINUM	7990.-
GRANDIA	13990.-
GTA 2	9990.-
GUARDIAN CRUSADE	13990.-
GUNGAGE	~~13990.-~~ 7990.-
HARD EDGE	~~13990.-~~ 7990.-
HEART OF DARKNESS	7990.-
HELL NIGHT	13990.-
HOT WHEELS	13990.-
INDY 500	~~12990.-~~ 4990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD /PLATINUM	7990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2	13990.-
JEFF WAYNES WAR OF WORLDS	13990.-
JUNGLE BOOK GROOVE P.+ TÁNCSZÖNYEG	19990.-
KINGSLEYS ADVENTURE	12990.-
KULA WORLD	13990.-
KURUSHI	7990.-
KURUSHI FINAL	12990.-
LAND BEFORE TIME: GREAT VALLEY	9990.-
LE MANS 24 HOUR	~~13990.-~~ 7990.-
LEGEND	13990.-
LEGEND OF THE DRAGON	14990.-
LEGEND OF KARTIA	13990.-

LEGO RACERS	9990.-
LEGO ROCK RAIDERS	9990.-
MASS DESTRUCTION	~~9990.-~~ 4990.-
MIDNIGHT IN VEGAS	9990.-
MONKEY HERO	~~13990.-~~ 7990.-
MONSTER SEED	~~13990.-~~ 7990.-
MOTO RACER /PLATINUM	7990.-
MOTOR MASH	~~12990.-~~ 4990.-
MR DOMINO	9990.-
MR DRILLER	9990.-
MUPPET RACEMANIA	13990.-
MUSIC	9990.-
NANOTEK WARRIOR	~~13990.-~~ 4990.-
NASCAR 2000	13990.-
NHL 2000	13990.-
NHL FACE OFF 2000	~~12990.-~~ 7990.-
O.D.T.	~~13990.-~~ 7990.-
ODDWORLD 2 - ABES EXODUS	13990.-
OMEGA BOOST	~~12990.-~~ 7990.-
ONE	~~13990.-~~ 4990.-
PANDEMONIUM 2	13990.-
PARAPPA THE RAPPER	7990.-
PARASITE EVE II	13990.-
PERFECT WEAPON	13990.-
PITFALL 3D	13990.-
PLAYER MANAGER 2000	13990.-
POPULOUS THE BEGINNING	~~13990.-~~ 7990.-
PORSCHE CHALLENGE	4990.-
POY POY 2	13990.-
PREMIER MANAGER 98	~~13990.-~~ 4990.-
PRINCE NASEEM BOXING	13990.-
PRO PINBALL TIME SHOCK	7990.-
R TYPES	~~13990.-~~ 7990.-
R/C STUNT COPTER	~~13990.-~~ 7990.-
RACING SIMULATION MONACO GP	13990.-
RAILROAD TYCOON 2	13990.-
RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-
RAMPAGE 2	13990.-
RAYMAN 2	13990.-
REBOOT	13990.-
ROAD RASH JAILBREAK	~~13990.-~~ 7990.-
RUGRATS STUDIO TOUR	7990.-
S.C.A.R.S.	~~13990.-~~ 7990.-
SHADOW GUNNER	13990.-
SHADOW MADNESS	12990.-
SHAOLIN	~~13990.-~~ 7990.-
SILENT HILL	13990.-
SKULLMONKEYS	~~13990.-~~ 4990.-
SMURFS	11990.-
SPACE DEBRIS	13990.-
SPAWN	13990.-
SPYRO THE DRAGON 2 /PLATINUM	7990.-
SPYRO 3 YEAR OF THE DRAGON	12990.-
STAR TREK INVASION	14990.-
STAR WARS JEDI POWER BATTLES	13990.-
STREET FIGHTER EX PLUS ALFA	7990.-
STREET FIGHTER EX2 PLUS	13990.-
STREET SKATER	~~13990.-~~ 7990.-
SUPER PANG COLLECTION	~~13990.-~~ 4990.-
SUPERBIKE 2000	13990.-
SUPERCROSS 2000	13990.-
SYDNEY 2000	13990.-
SYPHON FILTER 2	12990.-
TARZAN /PLATINUM	7990.-
TEKKEN	4990.-
TEKKEN 3 /PLATINUM	7990.-
TENCHU 2	14990.-
TEST DRIVE 6	13990.-
THE GRANSTREAM SAGA	13990.-





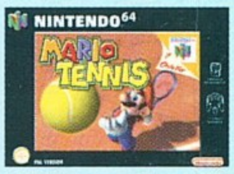
THE NOTE	~~12990.-~~ 4990.-
THE UNHOLY WAR	13990.-
THE WORLD IS NOT ENOUGH	13990.-
THEME HOSPITAL	~~13990.-~~ 7990.-
THEME PARK WORLD	13990.-
THIS IS FOOTBALL 2	12990.-
TIME CRISIS /PLATINUM	7990.-
TOCA TOURING CARS	5990.-
TOMB RAIDER	6990.-
TOMB RAIDER IV	13990.-
TONY HAWK PRO SKATER 2	14990.-
TOTAL DRIVIN	12990.-
TRAP RUNNER	~~13990.-~~ 4990.-
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	13990.-
TRUE PINBALL /PLATINUM	7990.-
UM JAMMER LAMMY	12990.-
URBAN CHAOS	13990.-
V-RALLY 2 /PLATINUM	7990.-
VICTORY BOXING 3	13990.-
VIPER	~~9990.-~~ 4990.-
WACKY RACERS	9990.-
WALT DISNEY MAGICAL RACING TOUR	13990.-
WCW NITRO	13990.-
WCW THUNDER	13990.-
WINNIE THE POOH: TIGGERS HONEY HUNT	13990.-
WIPEOUT /PLATINUM	6990.-
WIPEOUT 3	13990.-
WORMS PINBALL	13990.-
WRECKIN CREW	9990.-
WU TANG	13990.-
X FILES	12990.-
ZERO DIVIDE 2	~~13990.-~~ 4990.-

PLAYSTATION 2

DEAD OR ALIVE 2	17990.-	NHL 2001	HIVJ
DYNASTY WARRIORS 2	19990.-	RIDGE RACER V	17990.-
FIFA 2001	HIVJ	SILENT SCOPE	17990.-
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER	17990.-	TEKKEN TAG TOURNAMENT	17990.-

NINTENDO 64

ARMOURINES PROJECT S.W.A.R.M.	17990.-
BATTLE TANX	17990.-
BEETLE ADVENTURE RACING	17990.-
BODY HARVEST	~~16990.-~~ 4990.-
BOMBERMAN HERO	16990.-
BUGS LIFE	17990.-
CARMAGEDDON	17990.-
CHAMELEON TWIST	15990.-
CHARLIE BLAST TERRITORY	16990.-
CHOPPER ATTACK	16990.-
DOOM 64	16990.-
EARTH WORM JIM 3D	17990.-
F1 WORLD GRAND PRIX II	7990.-



GT 64	16990.-
HOT WHEELS	16990,-
IGGYS RECKIN BALLS	16990.-
INT. TRACK & FIELD SUMMER GAMES	19990.-
KNIFE EDGE	16990.-
LEGO RACERS	12990.-
LODE RUNNER 3D	16990.-
MADDEN NFL 99	16990.-
MARIO TENNIS	17990.-
MICRO MACHINES 64	17990.-
MONSTER TRUCK MADNESS	17990.-
MYSTICAL NINJA 2	17990.-
NASCAR 99	16990.-
NBA JAM 99	17990.-
NHL 99	16990.-
OLYMPIC HOCKEY 98	~~16990.-~~ 9990.-
PENNY RACERS	17990.-
POKEMON SNAP	19990.-
QUAKE	9990.-
RACING SIMULATION MONACO GP	17990.-

RAKUGA KIDS	17990.-
RIDGE RACER 64	17990.-
RUGRATS	17990.-
S.C.A.R.S.	16990.-



SILICON VALLEY	16990.-
STAR WARS RACER	17990.-
STARSHOT	16990.-
SUPER CROSS 2000	17990.-
SUPER MASH BROSS	16990.-
THE NEW TETRIS	17990.-
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-
TOP GEAR RALLY	16990.-
TUROK 2	~~17990.-~~ 5990.-
TUROK 3 RAGE WARS	~~17990.-~~ 6990.-
V-RALLY 99	16990.-
VIRTUAL POOL	17990.-
WETRIX	15990.-
WLS 2000	~~17990.-~~ 4990.-
WORLD CUP 98	~~14990.-~~ 2990.-
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP	~~17990.-~~ 7990.-
WORMS ARMAGEDDON	16990.-
YOSHIS STORY	16990.-
ZELDA	17990.-
ZELDA 2 MAJORA'S MASK	19990.-



GAME BOY

ADVENTURE ISLAND	6990.-	MULAN	9990.-
ALADDIN	7990.-	NOTRE DAME	9990.-
ASTERIX & OBELIX	7990.-	PAPERBOY	7990.-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-	PINOCCHIO	7990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-	POCAHONTAS	7990.-
BUST A MOVE 2	6990.-	POKEMON KÉK	9990.-
DAFFY DUCK	6990.-	POKEMON PIROS	9990.-
DARKWING DUCK	7990.-	POKEMON SÁRGA	9990.-
DENNIS THE MENACE	6990.-	POPEYE 2	7990.-
DRAGONS LAIR	7990.-	SMURFS 2	7990.-
DROPZONE	9990.-	SMURFS NIGHTMARE	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND	9990.-	SMURFS TRAVEL THE WORLD	7990.-
FINAL FANTASY LEGEND II	9990.-	SPIROU	7990.-
GODZILLA	7990.-	SPY VS SPY	6990.-
GRAND PRIX	7990.-	SUPER HUNCHBACK	6990.-
GREMLINS 2	6990.-	SUPERMAN	7990.-
HEAVY WEIGHT CHAMPIONSHIP BOXING	7990.-	TALE SPIN	7990.-
		TAMAGOTCHI	7990.-
ISS SOCCER	9990.-	THE LITTLE MERMAID	7990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-	THE REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
JELLY BOY	6990.-	TINY TOON BABS BIG BREAK	7990.-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990.-	TINY TOON MONTANAS MOVIE MADNESS	7990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-	TUROK	7990.-
MAUI MALARD COLD SHADOW	7990.-	WATER WORLD	6990.-
MEGAMAN II	7990.-	WAWVE RACE	7990.-
MICKEYS DANGEROUS CHASE	7990.-	YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-
MICRO MACHINES	6990.-		
MR NUTZ	7990.-	YOSHI'S COOKIE	5990.-

KIEGÉSZÍTŐK

PLAYSTATION

Memory Card 1MB	1999,-
Memory Card 2MB	3999.-
Memory Card 4MB	4999,-
RFU Adapter	2999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
X-Plorer FX V3.0	HÍVJ!
Avenger Gun + pedál	HÍVJ!
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Double Shock Controller	4999,-
Classic Controller	1999,-
Falcon Gun (lézer irányfénnyel)	HÍVJ!
Panther II fénypisztoly	5999,-
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999,-

Kábelek:

-Joy Hosszabító	1999,-
-Link	1999,-
-Scart + G-Con	1999,-

NINTENDO 64

Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999,-
Memory Extension Pack - 4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-
Universal Game Adapter	11999,-
X-Plorer kártya	13999,-
Joy hosszabító kábel	2999,-
Transfer Pack	7999,-

GAMEBOY

Multi Boy (Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró)	7999,-
GB Color link kábel	2999.-
GB hálózati adapter + akku	4999,-

COLOR GAME BOY

10 PIN BOWLING	9990.-	MS PACMAN	9990.-
720	9990.-	MUPPETS	9990.-
ALADDIN	9990.-	NBA JAM 99	9990.-
ALL STARS TENNIS 2000	9990.-	NBA PRO 99	9990.-
ARCADE HITS	9990.-	NHL 2000	9990.-
ARMOURINES PROJECT S.W.A.R.M.	9990.-	PAC MAN	9990.-
ARMY MEN	9990.-	PAPERBOY	9990.-
AUSTIN POWER	9990.-	PAPYRUS	9990.-
BATTLE TANX GLOBAL ASSAULT	9990.-	PERFECT DARK	9990.-
BATTLESHIP	9990.-	PITFALL	9990.-
BEAUTY & THE BEAST	9990.-	POKEMON CARD GAME	9990.-
BLACK BASS FISHING	9990.-	POKEMON KÉK	9990.-
BUBBLE BOBBLE	9990.-	POKEMON PINBALL	9990.-
CANNON FODDER	9990.-	POKEMON PIROS	9990.-
CATWOMAN	9990.-	POKEMON SÁRGA	9990.-
CENTIPEDE	9990.-	PRINCE OF PERSIA	9990.-
CHASE HQ	9990.-	RAINBOW SIX	9990.-
CRAZY BIKERS	9990.-	RATS	9990.-
DAIKATANA	9990.-	READY 2 RUMBLE BOXING	9990.-
DROPZONE	9990.-	RONALDO V FOOTBALL	9990.-
DUKE NUKEM	9990.-	RUGRATS	7990.-
EVEL KNIEVEL	9990.-	SHANG HAI POCKET	9990.-
F18 THUNDER STRIKE	9990.-	SILICON VALLEY	9990.-
FIFA 2000	9990.-	SMURFS 3	9990.-
FROGGER	9990.-	SPIDERMAN	9990.-
GAME & WATCH GALERY 3	9990.-	SPIROU	9990.-
GTA 2	9990.-	SPY HUNTER-MOON PATROL	9990.-
HARVEST MOON	7990.-	SPY VS SPY	9990.-
HEXCITE	9990.-	STRANDED KIDS	9990.-
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000	9990.-	SUPER BREAKOUT	9990.-
		SUPER MARIO BROS DX	9990.-
KLAX	9990.-	SUPREME SNOWBOARDING	9990.-
KNOCKOUT KINGS 2000	9990.-	SUZUKI ALL STAR	9990.-
KONAMI WINTER GAMES	9990.-	TAZMANIAN DEVIL	9990.-
LAS VEGAS	9990.-	THREE LIONS	9990.-
LEGEND OF RIVER KING	9990.-	TOMB RAIDER	9990.-
LEGO ALPHA TEAM	9990.-	TONIC TROUBLE	9990.-
LEGO RACERS	9990.-	TONKA	9990.-
LEGO STUNT RALLY	9990.-	TOTAL SOCCER 2000	7990.-
LOONEY TUNES	9990.-	TUROK 2	9990.-
MASK OF ZORRO	9990.-	TUROK 3 RAGE WARS	7990.-
MAYA BEE	9990.-	VEGAS GAMES	9990.-
MICRO MACHINES 1-2	9990.-	WARIO LAND II	9990.-
MISSILE COMMAND	9990.-	WARIO LAND III	9990.-

SEGA DREAMCAST CD-K

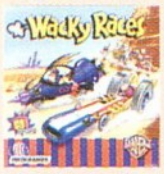
AEROWINGS	16990.-
BLUE STINGER	16990.-
BUGGY HEAT	16990.-
BUST A MOVE 4	17990.-
CHICKEN RUN	17990.-
DEADLY SKIES	17990.-
DEEP FIGHTER	17990.-
DINO CRISIS	17990.-
ECCO	17990.-
EVOLUTION THE WORLD OF SACRED	17990.-



F1 WORLD GRAND PRIX	16990.-
F1 WORLD GRAND PRIX 2	17990.-
FERRARI F355 CHALLENGE	HIVJ
GAUNTLET LEGENDS	17990.-
GTA 2	17990.-
HIDDEN & DANGEROUS	17990.-
HYDRO THUNDER	16990.-
INCOMING	16990.-
JIMMY WHITE SNOOKER 2	17990.-
MAKEN X	17990.-
MDK 2	17990.-
NBA 2K	17990.-
NOMAD SOUL	17990.-
PEN PEN	16990.-
POWER STONE	16990.-
QUAKE 3 ARENA	17990.-
RACING SIMULATION MONACO GP	16990.-



RE-VOLT	17990.-
RED DOG SUPERIOR FIREPOWER	17990.-
RESIDENT EVIL 2	17990.-
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	17990.-
RESIDENT EVIL CODE VERONICA	17990.-
ROADSTERS	17990.-
SEGA RALLY 2	17990.-
SEGA WORLDWIDE SOCCER	16990.-
SNOW SURFERS	16990.-
SONIC ADVENTURE	16990.-
SOULCALIBUR	15990.-
SPEED DEVILS	16990.-
SPIRIT OF SPEED	17990.-
STAR WARS JEDI POWER BATTLES	HIVJ
STAR WARS RACER	17990.-
SUZUKI ALLSTAR EXTREME RACING	16990.-
SWORD OF BERSERK	17990.-
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	16990.-
TOMB RAIDER 4	17990.-
TOMB RAIDER CHRONICLES	17990.-
TONY HAWK PRO SKATER 2	17990.-
URBAN CHAOS	17990.-
V-RALLY 2	17990.-
VIRTUA FIGHTER 3TB	16990.-



VIRTUA TENNIS	17990.-
WACKY RACES	17990.-
WALT DISNEY MAGICAL RACING TOUR	17990.-
WORMS ARMAGEDDON	16990.-
WWF ATTITUDE	16990.-
ZOMBIE REVENGE	17990.-

HÍVJ! SEGA DREAMCAST



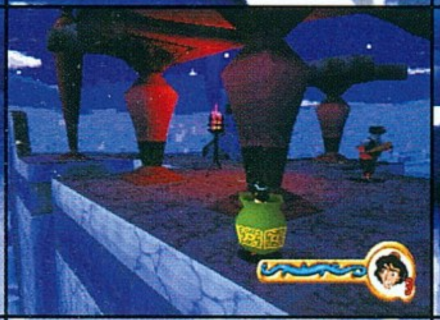
Tartalom



007 Racing



Cannon Spike



Aladdin Nasira's Revenge



Zelda



Evil Dead



Tekken Tag Tournament



F1 World Grand Prix 2

aktuális 35

Megtréfált minket a január. Először is csak az utolsó pillanatban sikerült visszakapnunk PS2-es tesztgépünket, így a PS2 cikkek MAJDNEM nem készültek el. Szép lett volna, ezüst Tekken címlap, cikk meg sehol! Mostantól tehát jönnek a PS2 tesztek is, persze egyelőre csak szépen, lassan, urasan.

Aztán a Dreamcast piacon meg elég nagy pangás volt, mire viszont nagy nehezen teletömtem az oldalakat, bejött vagy 20 király játék, amiről mindenképpen írni kellett volna. Sajnos, a Daytona 2001 és a Sonic Adventure 2 csak februárban lesz bemutatva, de hát mit tehet a szegény főszerkesztő, ha a piac mozgása nem követi a magazin megjelenését? Jó hír viszont, hogy a fiúk elkészültek a hosszú leírások befejezéseivel, így végre letudtuk a három legutóbbi sikerjátékot, ráadásul még a Zelda 2 végigjátszása is befért, hála Csipi önfeláldozó munkájának.

Gondolom feltűnt, hogy újabb változtatás volt az értékelőben: ezentúl nem bénázunk a százalékokkal, hanem pontozni fogunk 1-től 10-ig. Így legalább nem kell magyarázkodni a 100%-os játékok miatt – egyszerűen 10 pontot adunk nekik. A többi játékot is egyszerűbb lesz besorolni így.

Martin

1417-9296
nás:
et és Játékkártya nyomda RT
)LDMANN csoport tagja)
ulajdonos: Balogh Zsolt
erkesztő: Martin
erv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
ıdai előkészítés: Titz Renáta
ágítás: Recent Kft.
ja a Comgame Kft., 1136 Budapest,
ely Gy. utca 17.
lcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
szti a Hírker Rt,
t és alternatív terjesztők
zethető: 576 KByte
game Kft.), 1389 Budapest,
132.
il: 576konzol@576.hu
site: www.576.hu
ap: Tekken Tag
Tournament

Hírek

www.576.hu



S.R.C. (PLAYSTATION 2)

Criterion Studios

Bár autós játékból most aztán tényleg annyi lesz PS2-re, mint égen a csillag, és bár nem illik beleesni első blikkre a "hűdeszépagrafikája" szindrómába, én fittyet hányva mindennemű szabályra, mégis ezt tettem. Anélkül, hogy eme tényen kívül bármi mást fel tudott volna vonultatni a Criterion Studios készülő autós játéka. Merthogy tulajdonképpen tényleg nem tudott mást felmutatni, hisz taktikusan nem árultak el jól semmi konkrétumot erről a misztikusan csak S.R.C.-re keresztelt dologról. Annyit lehet tudni, hogy városban játszódó arcade jellegű kis könnyed autózgatás lesz, néminemű extra módokkal feldobva. Amerikába nyáron jön állítólag.







MOTORHEAD2 (PLAYSTATION 2)

Digital Illusions

Nagyot dobbantott 2 és fél éve az addig csak Amigás és flipperes körökben elismert svéd csapat, hisz a futurisztikus autóversenyes játékuk 1 millió eladott példánya is azt jelentette, hogy a játékosok is rátaláltak a projectre. A kemény, techno hangulat úgy látszik bejött a népnek, így nem volt oly meglepő a decemberi bejelentés, miszerint a csapat már dolgozik a folytatáson PlayStation 2-re. A cél elsősorban nem egy gyökeres változtatásokon átmenő vadi új program készítése – hangzott el a projectvezető szájából –, hanem a meglévő elképzelés/koncepció továbbvitele a most már technikailag is jóval fejlettebb hardveren. Egyelőre ezek a vázlat-renderelések láttak napvilágot, a többi csak később jön a konkrétumokkal együtt. Játék amúgy csak 2002-ben lesz.





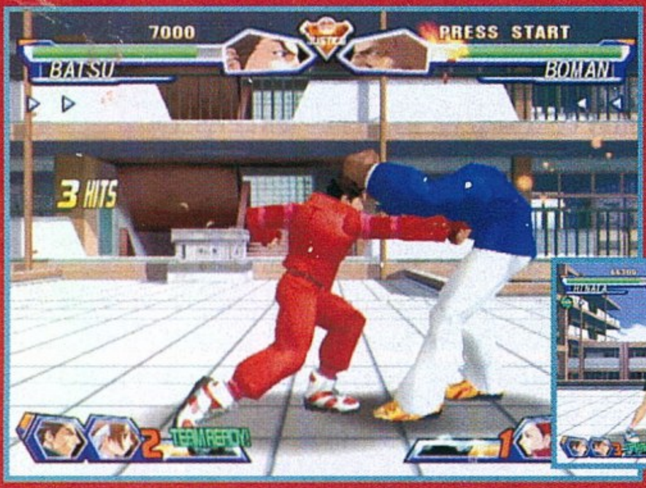
ACE COMBAT 4 (PLAYSTATION 2)

Namco

A Namco már nem tud mit kitalálni jó dolgában, ezért most arra kárhoztatja a jobb sorsa szenderült játékosokat, hogy egy meteor Földre zuhanása utáni káoszban üljön a botkormányok mögé, és kormányozza a megbékélésbe a világot. Bár az tény, hogy az immáron rútnak számító PlayStation nem tudott épkézláb repülőgép szimulátort felmutatni, mégis az Ace Combat sorozat volt az, mely a legnevesebb címmel büszkélkedhetett. És most, eljött a PlayStation 2, és talán tovább arathat a Namco is. A képekről az tűnik le, hogy itt minden szép, és minden jó. Talán túlságosan is. Hihetetlenül gyönyörű az egész! Nem is csodálom, ha DVD-n fogják kiadni a programot, melyben repülhetünk akár az F22 Raptorral is. 24 misszió és őszi megjelenés áll még a statisztikák között.







PROJECT JUSTICE (DREAMCAST)

Capcom

Csak egy nem fér az én pici buksimba bele, hogy ha egy játéknak már megjelent 2 része, akkor azt miért kell elfelejteni, és minek kell egy teljesen új címmel felruházni azt. Na, mindegy – itt az igazság project, vagyis a Rival Schools 3. Nos az új rész amellett, hogy Dreamcast-ra jön, és hogy ezzel egyenes arányban olyan szép is lesz, 30 választható karakterrel, és a mostanában divatossá váló TAG móddal, azaz egyszerre több karakterrel fut a küzdelem. Az újítást itt a 6 iskola növendékeinek keveredése és azok fejlődési szintjeinek emelkedési módja okozza. Az anyag februárban jön Amerikában, és asszem' mást nem is lehet róla elmondani, minthogy: várjátok...





KLONOA 2 (PLAYSTATION 2)

Namco

Tudtam, tudtam, és tudtam. Nincs más szó rá, egyszerűen muszáj volt az, hogy a Namco platform játéka, a Klonoa folytatódjon, hisz olyan aranyos / gyönyörű / jó volt az a játék. És hát nem csalódtam, 2001-ben jön a Klonoa 2. A stílus mit sem változott az előző rész óta, hiába van itt a hiper-szuper csúcstechnológia, maradunk az oldalról látszódó 2 és 3D keverék platformjátéknál. A főhős Klonoa, a macsek, kinek "ölég" mókás lapátfülei vannak, és olyan aranyosan tud gagyogni beszéd helyet_ Több, mint 20 pálya vár majd a bátor kalandorokra, valamikor az év végén, amikor nálunk is megjelenik a játék.



THE GETAWAY (PLAYSTATION 2)

Studio Soho / Sony



Ezek a betyár játékfejlesztő cégek egyszerűen nem engedik, hogy itt szűkölködjünk negatív hős alakítása nélkül. Hiszen a Grand Theft Auto 3-ig csak ki kell húznunk valamivel – a betyár életbe! Szóval arról van szó, hogy van itt ez a Mark, aki foglalkozását tekintve professzionális bankrabló a mai Londonban. Illetve, hogy egész pontos legyek, a tegnapiban, hisz már felhagyott ezzel a tevékenységével. Most azonban egy Charlie Jolson nevű fejes úgy döntött, hogy neki szüksége van egy jó sofőrre. És ezt te veled azonosítja. Mivel te erre nem vagy hajlandó, hisz a város egyik legnagyobb maffiavezéréről van szó, elrabolja a fiadat. Innentől kezdve sok választásod nem lesz: vezethetsz az életedért. Helyszín, mint azt már tisztáztuk: Anglia. De nem akármilyen Anglia, hanem annak székes fővárosa: London. És, hogy ebben mi a nagy szám? A cirka 70 kilométernyi felvett útszakasz, mely azt eredményezi, hogy egy virtuális városnézést kapunk. Már ha lenne időnk várost nézni. A játék lényege, hogy autóról-autóra cikázva teljesítsd megbízód kívánságait. Összesen 50 féle valós autó alapján lemodellezett járgány áll rendelkezésre, melyek között olyan neves másolatok szerepelnek, mint az Audi TT, vagy egy Mercedes. A megjelenés augusztusban esedékes.





DEVIL MAY CRY (PLAYSTATION 2)

Capcom

Shinji Mikami neve talán nem hangzik annyira ismeretlenül a játékok körében forgolódóknak, hisz az ő nevéhez fűzhető többek között a Resident Evil, vagy a Dino Crisis sorozat. Éppen ezért talán érthető, ha a média egyből felkap minden olyan projectet, amihez csak a mester keze közel kerülhet. Most a Resident Evil 4 előtti bemelegítésnek lehetünk tanúi, vagyis a sírni fogsz ördögnek. A játék technikailag megtartja az RE stílusát, azaz előre renderelt, rögzített hátterek előtt játszódnak a poligonizált hősök történetei, amik ezúttal eléggé kifordulnak magukból (bár mikor nem?). Szóval van ez a Dante, aki egy 2000 éves gonosz leszármazottja, tehát emberi és ördögi vér is folyik benne egyszerre. Innentől kezdve adva van a szitu: mi van, ha megpróbálják megkísérteni az illetőt? És vajon kötélnek áll-e? Kiderül, ha év végén megjelenik...

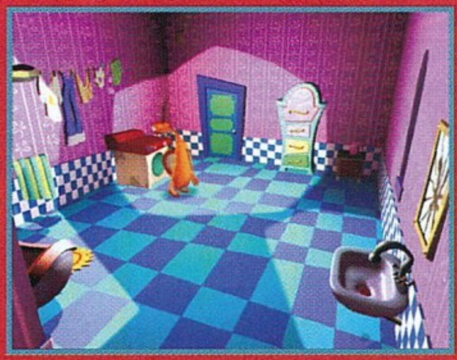




STUPID INVADERS (DREAMCAST)

Xilam / Ubi Soft

Egészen jól emlékszem még, hogy pár évvel ezelőtt a mosógép kettesen ment szombat délelőttönként egy mese "Űrdinkák" címmel. 5 vadítóan együgyű, és ezáltal komikus helyzetek ezreibe keveredő UFÓ-ról vagyon szó, akik egy sajnálatos baleset folytán a Föld nevű bolygóra pottyantak, s amíg meg nem javítják a hajójukat, itt is maradnak. Mint az a címből is kiviláglik, hőseink nem éppen IQ vitézek, és talán úgy is lehetne mondani, hogy buták. A játékban ugyanezt fogjuk visszakapni, amin majd lehet röhögni ezerrel... A stílus kalandjáték, mégpedig a point&click verzióban, azaz olyan, mint a Broken Sword. Bár konzolon ez a stílus igen csak ritka, talán ez a game ráveszi majd a játékosokat, hogy örömmel üljenek le egy kicsit gondolkozni is a szórakozás mellett. Megjelenés még tavasszal.



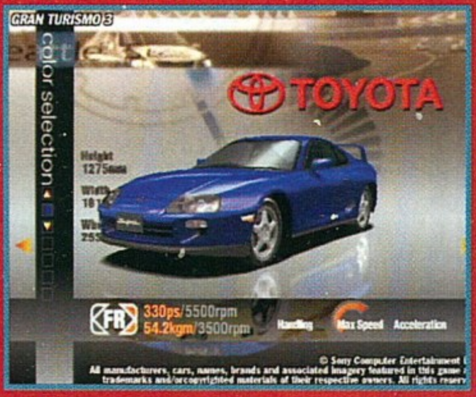




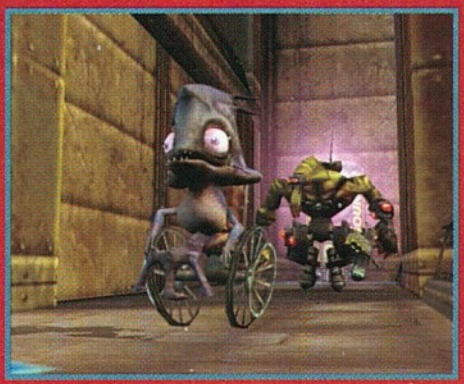
GRAN TURISMO 3 SPEC-A

Polyphony Digital / Sony

Elég randa neve lett a pár hónapja még Gran Turismo 2000 néven futó projectnek. Az biztos, hogy a GT3 a PlayStation 2 egyik key-projectjének, vagyis kulcsfontosságú csomagjának ígérkezik, hisz itt dőlhet el igazán, hogy mennyire lesznek vevők az emberek az új gépre. Nos, a fejlesztők minden tőlük telhetőt mégtettek. Míg a GT2 200 poligonból épített fel egy autót, addig a GT3 nem kevesebb, mint ennek a tízszereséből, azaz a 2-3000 poligonból dolgozik. Így nem csoda, ha szép lesz. Álomszép... A kezelhetőséget sosem illette rossz szó, és ha csak ezt direkt most el nem rontják, akkor ebben sem kell majd csalódnunk. És talán a 150 autó sem adhat okot a fanyalgásra, mert most legalább minden autogyár (köztük európai, amerikai, és japán vegyesen) kocsija helyet kapott és nem csak néhány, de mindjárt 100 variációban. Az előzetes ígéretek alapján tavasszal lehet rá számítani.







ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE (XBOX)

Oddworld Inhabitants

Sokáig homályba búrkolózott, hogy ki a franc is az a Munch, a legújabb Oddworld játék címadó szereplője? Nos, a fenti képre pillantva nincs több kételkedés, nincs több találgatás: Ő az! De, hogy miként került Ő tolószékbe, és, hogy mi történt Abe-bel? Az is ki fog derülni az immáron kizárólag csak Xbox-ra készülő teljesen 3D-s projectben. Merthogy bemutatták a gépet, és vele együtt a rá készülő Oddworld-öt. Lesz benne minden, ami eddig volt: Abe, Mudokonok, lopakodás, Sligek és remek hangulat. 2002...

Bagó Péter

LION KING: SIMBA'S MIGHTY ADVENTURE (PLAYSTATION)

Paradox / Activision

Számomra a Disney legnagyobb dobása az Oroszlánkirály marad mindig is. Az ötlet, a megvalósítás, és minden annyira saját volt, annyira magával ragadott a hangulata, és nem is csak engem, úgyhogy nem is értem miért kellett eddig várni a PlayStation konverzióra. Mert most aztán megkapjuk a magunkét egy ugrálós, gyűjtögetős játék formájában. Mindenki feltűnik a játékban, akik csak fontos szereppel bírtak a filmben is, és lesznek benne akció részek is, amiket a főellenségek testesítenek meg. Most már nemsokára lesz Európában is.



007 Racing

Titkosügynök a volán mögött!



Elfogult vagyok! Minden Bond-filmet ismerek, mindet láttam már legalább 25-ször (bár, ha jobban belegondolok, az újabbakat nem...). Még akkor is, ha manapság már nem cseng a filmsorozat neve úgy, mint rég, amikor még sajátos hangulattal bírt minden 007-film, jó tíz évvel ezelőtt. Sőt, volt az 20 is jobban belegondolva. Talán a fiatalabbik olvasók közül sokaknak elképzelésük sincs, hogy milyen volt mondjuk a '80-as évek közepén megnézni egy Bond-filmet, amikor még videó is alig-alig akadt. Én emlékszem, hogy az egész ház nálunk gyűlt össze, megnézni a filmeket és az osztálytársaim is rendszeres jelleggel látogattak, mert "Ádiéknál van James Bond film!". Huu, mindenki bámulta a kocsikat, a helyszíneket, de leginkább a fegyverek és a nők ragasztottak mindenkit a képernyők elé akkoriban. Aztán szünet... Jött Brosnan és megváltozott a "Bond-kultúra" is. Már olykor-olykor nevetnem kellett a buta, lehetetlen képességein, például amikor a legutóbbi filmben a tenger fenekén, sötétben úszkált át egy atom-tengeralattjáró egyik torpedónyílásából a másikba. Vagy amikor egy zuhanó repülő után ugrik a hegycsúcsról, a levegőben bemászik, majd miután beült a (még mindig zuhanó) gép pilótafülkéjébe, bekapcsolja a motort és megmenti a napot. Most kíváncsian várom, hogy ki lesz az új Bond. Azt hallottam, hogy az utolsó Brosnan-filmben Kevin Spacey lesz a gonosz! Függetlenül a szereposztástól, ez a sorozat az egyik utolsó maradványa annak a filmes érzések, amit már nem nagyon tapasztalhat meg senki, ebben a nagy sztori-dömpingben. Kölcsönözzetek régi filmeket és nézzétek azokat...sok jó és érdekes dolgot találni benne, nekem elhihetitek. Na, ennyit a szokásos nosztalgikus-történelmi esszémről...bocs.

Szóval, a klasszikus bondokat mind odavissza ismerem, így nem tagadom: igencsak vigyorgós voltam, amikor hazavittem tesztelésre a 007 Racinget. A játékban különböző küldetéseket kell teljesítenünk, feladatonként más-más csodamasinával a fenekünk alatt. Bond-jártas arcoknak, nem kell bemutatnom a fehér Lotust, vagy bármelyik Aston Martint, de persze itt van az új BMW is. Az intróban egy nagyon jó kis bevezetőt gyűjtöttek össze a srácok, így pillanatok alatt hangulatba kerülünk. Nekem különösen finom élmény a bevezetőben, amikor Teri Hatcher felhúzza a combjain a kis fekete harisnyáját, grrr!!! Persze a kocsik is szépek...

Ha ezt megnéztük, nekiállhatunk a küldetéseknek. Mindenfelé járkálunk a világban majd, és természetesen egyik akcióból sem maradhat ki egy bombázó ügynök-nőci. Mint a Brit titkosszolgálat (MI-6) különleges ügynöke, minden küldetésben a legmodernebb (és legmegszokottabb) fegyverekkel leszünk felszerelve. A szokásos olajcsövek, füstbombák, rakéták, gépfegyverek, egyszóval minden megvan a kocsikban.

Az öreg Q már nem dolgozik az MI-6-nél, így helyette R fog minket tájékoztatni minden fontosabb küldetés előtt. Tőle tudjuk meg, hogy mit kell tennünk, hogy kell lőnünk, mivel kell céloznunk és, hogy melyik fegyver mire való. A küldetések tartalmi részéről nem írnék többet. Bondok vagytok, vannak feladataitok és fegyvereitek. Meg kell mindent csinálni, követni az utasításokat és kész.

Kicsit azonban tegyük félre az én bond-elfogultságomat és legyünk objektívek. A játék kérem szépen brutálisan nehéz! Lehet, hogy "daböloszevön"-nek is nehéz dolga van, de a harmadik küldetésnél én fél napig (!) próbálkoztam. Kegyetlen a játék és olykor-olykor nehézkes. Talán az kárpótol, hogy a hangulati elemek tökéletesen illeszkednek, R folyamatos hisztijétől a kocsi miatt, egészen a titokzatos gonosz sejtelmes "Good bye, Mr. Bond!"- mondatáig, mielőtt a levegőbe repülünk a kocsival együtt. Kérem, ezt a játékot csak a hangulat és a tradicionális bond-momentumok sikeres megteremtése viszi a hátán. Persze lehet, hogy csak a magamfajta elfogult arcoknál, és valaki, aki egyáltalán nem képes beleérezni az öltönyös ügynök szerepébe, nem értékeli egyáltalán majd. Ez itt az én erősen szubjektív véleményem.



Bár komoly kétségeim vannak, hogy az elfogultságom elég lenne, ahhoz, hogy ezt elég gyengécske grafikát jónak lássam. Sajnos, amikor először megláttam a játékot, hát kicsit elszomorodtam. Kifejezetten csúnyácska a progi, de meg lehet szokni és (bár ezt semmi sem garantálja) a későbbiekben szebbek a pályák állítólag. Eme utolsó infót a játék weboldalának a fórumán láttam. Sajnos jómagam nem tudtam végigmenni mindenhol, mert ahhoz messze túl nehéz, de amit láttam, attól még igaz is lehet ez a "javuló grafika"-elmélet.

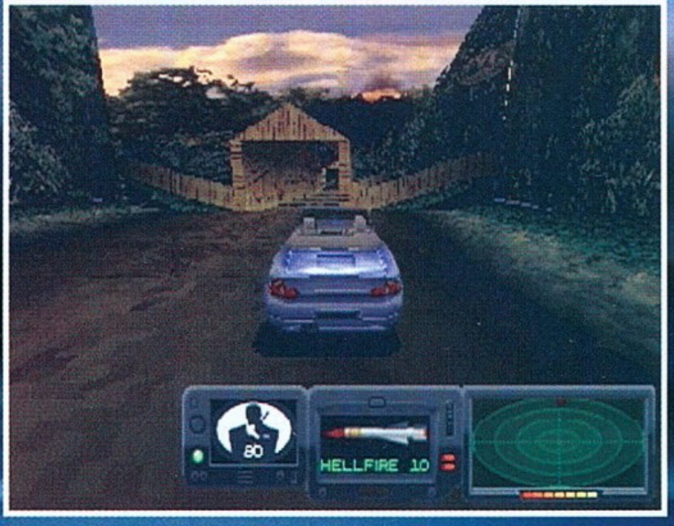
Mégis azt mondom, hogy érdemes megpróbálni, még akkor is, ha grafikailag lehetne jobb és menteni is könnyebb lenne, ha nem a sokadik küldetést kéne végigszenvedni, hogy használhassuk végre a memo-kártyánkat. Az ellenfelek tudása nem erős, mégis a nehézség a küldetések felbontásában van. A már fent említett harmadik küldetésnél, ami New Yorkban van, már az első két feladat elvégzésére majdnem rámegy a kocsink, és még előttünk van három másik. Próbáljatok mindig tartalékolni orvosi csomagokat és lövedéket, mert olykor-olykor jobb hátrahagyni és később felszedni őket, mert különben elvéreztek és akkor nemhogy jó nőt, de semmit sem kaptok.

Összegezzünk! Vegye meg a játékot mindenki, aki...Bond rajongó, szereti a lövöldözős játékokat, tetszett neki a Driver, türelmes és kitartó. Akik azonban nem esnek bele ebbe a csoportba, azoknak nem nagyon ajánlanám a programot, még akkor sem, ha az én gyűjteményembe minden nehézségtől és kínszenvedéstől függetlenül bekerült. Talán a hangulata miatt, talán a nosztalgia miatt, talán egyszerűen a tartalom miatt. Nem könnyű a játék, nem elnéző a hibáinkkal szemben, nekem mégis tetszik. Vigyázat: elfogult vagyok!

Adam







007 RACING

ELECTRONIC ARTS

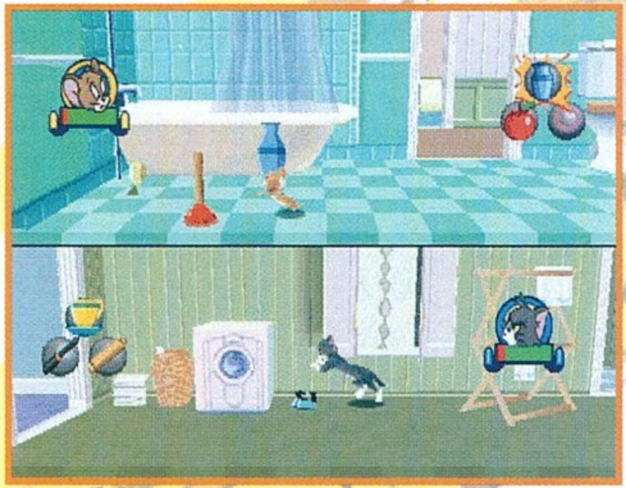
GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
4 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ TRADICIONÁLIS BOND-HANGULAT
× CSAK RAJONGÓKNAK

8 pont

Sohasem felejtem el, ahogy a TV előtt gubbasztok és bámulom a képernyőt egész nap. Szerintem kevesen vannak, akik kisebb korukban ne szerették volna a Tom és Jerryt. A mai



napig az egyik legismertebb és legsikeresebb rajzfilm. A WB Interactive valószínűleg a fiatalabb korosztályt célozta meg a mesefilm megjátékosításával, de az idősebbek is kellemes, vidám perceket tölthetnek el vele. Az egész program, az CD audio zenével együtt nem foglalja el a lemez kapacitásának felét sem. Nem találunk benne digitalizált beszólásokat, sőt még egy árva animációt sem. Ez utóbbi engem egy picit zavart, szívesen vettem volna az eredeti felvételeket a pályák között.

ÜSD VÁGD, NEM APÁD

A lemez behelyezése után máris a játék töltődik be, egy címképernyő és rögtön a



menüben találjuk magunkat. Szinte mindenhol az egyszerűségre törekedtek a készítők, így a menüben is. Választhatunk a mentett állásunk betöltése, a beállítások menü, a készítők megtekintése és végül az egy illetve kétjátékos üzemmód között. A beállítások között vibrációt kapcsolgathatjuk az arra alkalmas joypadok esetében, pozícionálhatjuk a képernyőt és a hangerőket is módosíthatjuk. Sok teendőnk nem lesz itt, de ha mégis elfelejtettünk volna valamit, mindent elérhetünk a játék alatt is. A folytatás gomb takarja a Load Game opciót, ahol a pályák között található állásmentési lehetőséggel élve hozhatjuk vissza helyzetünket. Az egy és kétjátékos mód között az ég egy világon semmi eltérés nincsen, csupán annyi, hogy az utóbbiban a gép irányította Tomot egy haverunk mozgathatja. Ha kiválasztottuk a játékmódot, egy könyv jelenik meg, melyben a választható pályák között lépkedhetünk. Kezdésnek ez természetesen egyetlen pályára korlátozódik. Egyébként menteni is itt tudunk majd, a következő megpróbáltatás előtt.

A játékmezőt elég sajátos módon mutatja a program. Oldalról látjuk a terepet, a kamera fix, viszont be tudunk menni térben (oldalra, fel és lefelé) különböző szobákba, pincékbe, sőt még a kertbe is kisétálhatunk. Az egész pálya a rajzfilmbeli házat próbálja utánozni, a kutya és a kacsák a kertben úszkálnak, stb. A képernyő ketté van osztva, az egyes játékos (vagyis Jerry) a felsőn található. Tom képernyőjét mi is láthatjuk, tudjuk merre jár, mit csinál. Feladatunk nem valami bonyolult, általában nem más, mint az ellenfelünk likvidálása. Ezt tehetjük a pályán található, felszedhető tárgyak valamelyikével. Tehát egy fogócskát fo-

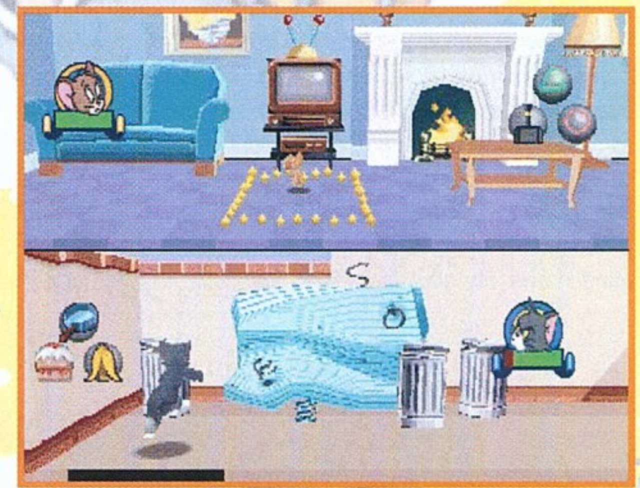




gunk játszani egy rajzfilmbeli terepen, pont úgy, mint az igazi hősök tették azt a TV képernyőjén. Az egymást követő pályák annyiban különböznek egymástól, hogy a ház bejárható része növekszik, úgy szobák járatok jelennek meg, kinyílnak eddig zárva tartott ajtók. Ezáltal új fegyverekhez is juthatunk, vagy éppen akadályokhoz. Például a biliárd teremből felszedett tekegolyóval és dákóval kiüthetjük Tomot a házból. Különféle akadályok nehezítik a hajszát, melyekbe beleesve a másik fél előnyhöz jut, esetleg még püfölhet is minket, míg szenvedünk. Ilyen például a néha kinyíló hűtőszekrény, mely lefagyaszt, a banán melyen el lehet csúszni, a kimaradhatatlan vasalódeszka, és a dinamit is. Sőt a TV is bekapcsol néha és akkor mindketten barátságosan leülnek elé és elkezdik nézni a Tom és Jerryt. Vannak extra missziók is, ahol nem energiára és egymás agyonverésére megy a dolog, hanem például kiskacsák megmentésére Tom kezei közül. Fel kell szednünk a házban kószáló kacsákat és kivinni a kertben található tóhoz. Ha Tom ránk suhint egy baseball ütővel, akkor a kacsát elvesztjük és az ő kezébe kerül. Legjobb lesz ha kikerüljük a macskát és a csapdákat is.

A kezelés roppant egyszerű, mint az egész játék. A nyilakkal mozgatjuk a karakterünket, az R2 nyomva tartásával tudunk lopakodni lábujjhegyen. A Háromszöggel, Körrel és Négyzettel tudjuk kezünkbe venni a nálunk lévő legfeljebb három tárgy egyikét, az X-szel viszont használni tudjuk. Ezen felül a Starttal tudunk belépni az Options-be. Ennyi az egész.

A játék kivitelezése talán egy picit túl egyszerű, inkább a fiatalabb korosztálynak való. Semmi extravagáns bejátszás, átvezető képsor egyszóval csak a játékot találjuk a lemezen, meg a kellemes zenét. Ez utóbbi rettentően hasonlít az ere-



detihez, de mégsem az. Egy picit átdolgozták és szerintem ezt nem kellett volna. Vannak ugyan aranyos zenék a lemezen, de a legtöbbnél furcsa érzésem támadt. Vártam, szinte dúdoltam magamban a dallamot, de mindig egy picit máshogy alakult, mint ahogyan annak lennie kellett volna. A kezeléssel viszont semmi probléma nincsen. A szereplők egyszerűen és jól irányíthatók, mindig azt teszik, amit a játékos szeretne. Csak arra nem sikerült rájönnöm, hogy Tom miért nem robban fel, amikor a dinamithoz ér. A játék nehézsége egyébként nincs eltúlozva, főleg az elején. Szinte akkor is nyerünk, ha veszteni akarunk. Viszont négy, öt pálya után nagyon kezd bekeményedni a dolog. Tom sorra kerüli ki az akadályokat, több ütést visz be egymás után, dinamitokat rakosgat maga után és kikerüli a támadásainak. Viszont egy vérbeli Tom és Jerry rajongónak ez nem lehet akadály.

Mindenkinek csak ajánlani tudom a játékot, már csak azért is mert pici, nagyon egyszerű és minden korosztály számára élvezhető. A fiatalabbak azért fognak szívesen játszani vele, mert könnyen beletanulnak és még ismerik is a szereplőket meg a sztorit, míg az idősebbek meg azért, mert végre egy olyan játékkal játszhatnak, ahol nem kell történeteket megjegyezni, billentyűzetkombinációkat megjegyezni és mutánsok ellen harcolni. Szóval szerezd meg és szórakozz jól.

Endrédy Tibor

TOM & JERRY IN HOUSE TRAP

WB INTERACTIVE

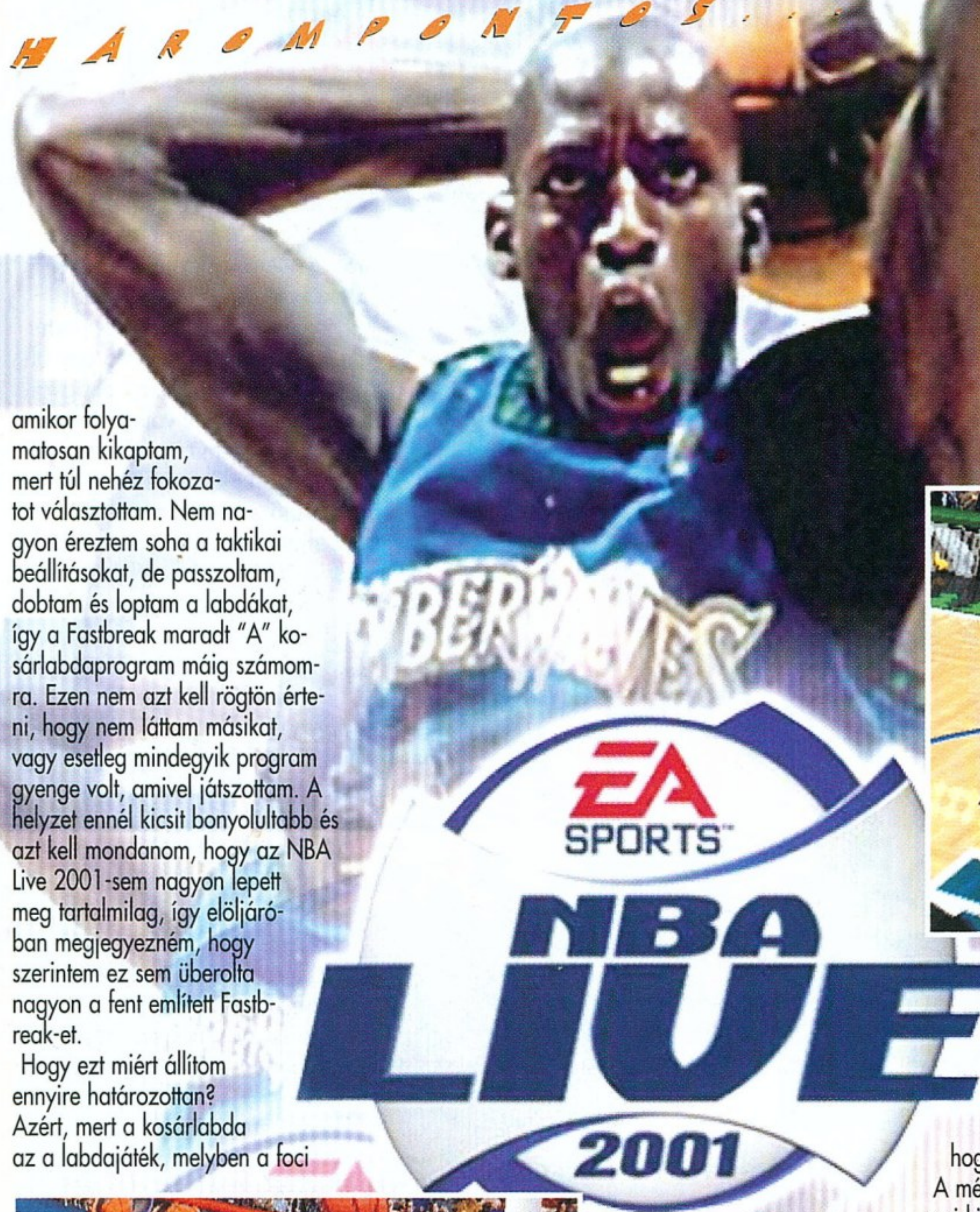
GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ KÖNNYŰ KEZELÉS ÉS NAGYON ARANYOS
× PICIT TÚL EGYSZERŰ A TÁLALÁS, LEHETNE BENNE TÖBB VÁLTOZATOSSÁG ÉS KÖRÍTÉS

6 pont

Első találkozásom a PS-el egy kosárlabdaprogram volt. Nem nagyon voltam képben, hogy ez az új konzol-dolog mire képes, míg '98-ban meg nem ismertem egy cimborámon keresztül az első kosárlabdaprogramot. Az NBA 98 Fastbreak volt az első játék, melyet ezen a konzolon játszottam és megmondom őszintén azóta is megmaradt az elsőszámú kosárlabdaprogram az életemben. A játszhatóság, a játékosok mozgatása, a hangulat annyira jól sikerült, hogy szinte minden este játszottam vele, még akkor is,

HÁROMPONTOS...



amikor folyamatosan kikaptam, mert túl nehéz fokozatot választottam. Nem nagyon éreztem soha a taktikai beállításokat, de passzoltam, dobtam és loptam a labdákat, így a Fastbreak maradt "A" kosárlabdaprogram máig számomra. Ezen nem azt kell rögtön érteni, hogy nem láttam másikat, vagy esetleg mindegyik program gyenge volt, amivel játszottam. A helyzet ennél kicsit bonyolultabb és azt kell mondanom, hogy az NBA Live 2001-sem nagyon lepett meg tartalmilag, így elöljáróban megjegyezném, hogy szerintem ez sem überolta nagyon a fent említett Fastbreak-et.

Hogy ezt miért állítom ennyire határozottan? Azért, mert a kosárlabda az a labdajáték, melyben a foci



mellet talán a legfontosabb a jó ritmusérzék. Ettől kezdve, nem kell mondanom, hogy miért a fekete amerikai játékosok vezetik a világranglistát ebben. Namármost, a gépek fejlődhetnek, a grafika javulhat, a karakterek lehetnek egyre élethűbbek, mégis azt kell mondanom, hogy ha a játék irányításába nem lehet belevinni ezt a ritmust, amit a "nagyok" a valódi parkettán is belevisznek, hát kicsit kockásra sikerülhet az irányítása a csapatnak és oda minden játszhatóság. Leszögezném: nem azt állítom az NBA Live 2001-ről, hogy rossz. Dehogyis! Nagyon jó és nagyon élethű. Csak éppen nem tudom leírni róla, hogy az eddig legjobban játszható, legkönnyebben kezelhető kosárlabdajáték.

Az intróban minden benne van, ami a kosárlabda lényege manapság. Játékosok, közönség és legfőképp feka srácok egy stúdióban, amint a hamisítatlan amerikai feelinget próbálják beleénekelni a programba. Valljuk be, az elmúlt évtizedekben a "kosárlabda"-szó hallatán elsőre mindenki a nagy amerikai kontinensre asszociál, ha pedig az elmúlt 10 évről beszélünk, hát bizony alig akad ember, aki nem Michael Jordan "munkásságát" érezné a legjobbnak a sportban. Ez így van jól, pontosan ezért egy kis R'N'B és pár "blekk" srác nyávogása ideális kezdés a játékhoz. A menürendszerek is teljesen a helyükön vannak, ráadásul szépek (már amennyire ezt a szót mondhatjuk egy sportjátékban menürendszerre). Nem nagyon kell kukacoskodni a tartalommal sem, hiszen minden kosárlabda csapat benne van a névhez méltóan az NBA-ből és szerencsére újra találkozhatunk a 70-es, 80-as és 90-es évek legjobb (All Star) válogatottjával is.

A választható menüpontok közül a legjobban elsőre a One-on-One tetszett meg, ahol (azok kedvéért elmondanám, akik nem ismerik még a sportot) kétszemélyes kosárlabdát lehet játszani, 1 palánkra. Kicsit csalóka a játék, mert nem annyira nehéz az ellenfelet megverni, mint elsőre hinné az ember, még "Jordan-király" ellen sem. Egyszerűen egy pár testcsel és onnantól sikerül szinte minden figura (némi gyakorlás után, persze).

A hárompontos dobó verseny elég érthetetlen, mert nem sikerült megtalálnom azt a pontos mozdulatot, mellyel tutira beletalálok a kosárba. Sajnos azt kell mondanom, hogy a gép itt találomra rostálja a dobásokat, ami nem jelenti azt, hogy mondjuk, aki nagyon sz**** dobál, az is párszor betalál. Sokkal inkább úgy kell elereszteni a labdát, hogy ha ugyanazzal a megszokott mozdulattal dobjátok mindegyik bogyót, hatból 4 megy csak be, mert lehetetlen pusztán tudásból 100 százalékot teljesíteni Ez persze érthető, mert valahogy nehezíteni kell a készítőknek. Ne feledjétek, hogy az uccsó labda két pontot ér!





A mérkőzés alatt bújik elő a komponenst, ami kicsit nekem "visszahúz" a játék értékelésén és a Fastbreak irányába mozdítja el a mérleget. A bevezetőben említett dinamika nem jön át! Nem érzem folyamatosnak a játékot, és ez azért rossz, mert nem lehet egy rendes támadást felépíteni, mert megtörik a lendület a program nehézkes mozdulatai miatt. Még ehhez adódik a faltolások nevetséges aránya is. Ha megpróbáljátok elvenni valakitől a labdát, azt befújják faltnak 10 alkalomból legalább 8-szor. Hát kérem, még a legkezdőbb bíró is engedékenyebb ennél! Grafikailag a játék rendben van, de most először éreztem azt, hogy nem kéne egyes játékokban feltétlenül haladni a fejlődéssel, mert megöli az összhatást. A játékosok (PS-hez mért) jó grafikája sajnos elvesz egy nagy szeletet az összkép élethűségéből. Nem pixeles, ne értsetek félre, de olykor-olykor egyáltalán nem láttam a labdát, mert elveszett a játékosok poligon-tengerében.

Összegezve minden pozitív és minden negatív érzelmemet a játékkal kapcsolatban, csak azt tudom mondani, hogy használható játékot sikerült kiadni, de nem ez a leghangulatosabb dolog, még akkor sem, ha a kommentátor is megpróbálta hozni a formáját. Ez olyasmi, mint amikor valaki az Aladdin-t szereti a legjobban vagy a Hófehérkét a Disney mesékből, mert azok még úgy néztek ki mint egy rajzfilm. Egy Herkules vagy Mulan képileg már sokkal inkább emlékeztet egy rajzolt filmre, mint egy rajzfilmre. Remélem értitek amiről próbálok gagyogni és nem vakargatjátok a fejeteket értetlenül, hogy "mi van?!?". Az NBA Live 2001 egy remek szimuláció és használható kosárlabdaprogram, de számomra elveszett benne a játék azon komponense, ami olyan programszerűvé teszi. Tudom, én szoktam mindig erősködni, hogy "minél élethűbb annál jobb", de könyörgöm azért képileg és hangilag is próbáljunk már meg egy kicsit törődni az összhatással is. Lehet, hogy a játékosok egyenként megállják a helyüket, grafika és élethűség szempontjából, de ebből egy egész csapatot mozgatni bizony kicsit macerás és dinamikai szempontból kifejezetten akadozós. Inkább picit gépiesebb fejek legyenek, mint gépiesebb mozgású élethű arcok!

Adam



NBA LIVE 2001

ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
MULTI TAP ADAPTER
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ BENNE VAN AZ "NBA FEELING"!
× NEM JÖN ÁT A KOSÁRLABDÁS DINAMIKA

8 pont



THE MUMMY

TALPIG GÉZBEN A GÁZBAN!

Egy igazi mozi néző semmi pénzért nem hagyna ki egy olyan akció-kalandfilmet, mint a Múmia. Nos, ha ez mégis így történt volna, itt a nagy lehetőség, hogy bepótoljuk a képernyőn, egy Playstation irányítóval a kezünkben. Pár szóban elmesélem a történetet, hogy mindenki tisztában legyen vele.

Szóval réges-régen, amikor még mobiltelefonok sem voltak, élt egy Imothep nevű fazon, Egyiptomban. Természetesen az aktuális hercegnő volt a szeretője, és amikor ez kiderült, a pasast a legkegyetlenebb halálra ítélték. Múmiát csináltak belőle, bezárták egy koporsóba és egy baráti csevely erejéig beengedtek hozzá párezer húsevő skarabeusz bogarat. Régen volt ez már, senki sem hiszi manapság, hogy ez tényleg így volt. Ekkor egy kis kutatócsoport érkezik a letűnt egyiptomi helyre. Találnak egy könyvet, amely az ősi halottak könyve valójában. Ezt kinyitva és beleolvasgatva életre keltik a legszörnyűbb, haragos szellemet, a Múmiát, amely Imothep testében ölt lelket.



Kipattan a koporsóból és mindent megtesz, hogy elpusztítsa hőseinket, visszafoglalja elvesztett trónját és egy női áldozat bemutatásával életre keltse álmai hercegnőjét, antik szerelmét.

Nos, ez lenne a film rövidke összefoglalása, melynek már készül a második része, a "Múmia visszatér" címmel és a hírek szerint 2001 nyarára várható. Addig is megérkezett a Múmia játékosított verziója, mely kellemes perceket szerezhet a film szerelmeseinek. A játék szinte teljesen a film vonalait követi, teli van digitalizált bejátszásokkal, és beszédekkel, no meg zenékkel. Minden megegyezik az eredeti sztorival, kivéve talán a helyszíneket, meg azt hogy eddig ismeretlen ellenfelek is felbukkannak kalandjaink során. A piramisok belsejében például ókori lovagok pattannak ki a falak kövei mögül, vagy óvatlan bányásztársaink is nekünk rontanak rémületünkben. Továbbá egy rakás múmiával is találkozhatunk (bizonyára Imothep teleportálgat meg mágiázgat) és egy csomó skarabeusz bogár is az utunkat állhatja. Ez utóbbi ellenfél viszont nem esz meg azonnal, csak harapdálgat, egy pisztolylövéssel végezhetünk velük. Nézzük mit is kínál a program a betöltés után, mondhatnám úgy is, hogy lássuk a medvét, de ez jelen esetben nem lenne helyénvaló, tehát lássuk a múmiát.

PIRAMISOK MÉLYÉN VÁR A HALÁL

Ez a bekezdéscím egy kissé "alienesen" hangzik, de ezúttal is egy szörnyről lesz szó, tehát most már nem húzom ki. Miután betöltöttük a játékot, rövid összeállítást láthatunk a történet részeiből, egyenesen a filmből kiollózva. A menübe kerülve, ami mellesleg nagyon designos, megnézhetjük a Múmia 2 részének előzetesét, beléphetünk a beállításokhoz, vagy új játékot kezdhetünk. Állítgatni nem sok mindent lehet, illetve csak a szokásos hang és kezelési funkciókat. Jobban tesszük, ha rögtön a mélybe vetjük magunkat. Tenyereljünk az új játék feliratra és dőljünk hátra, hiszen egy hosszú videót nézhetünk meg, melyből minden kiderül, amit a történetről tudni illik a kaland elkezdése előtt. Minőségileg és kivitelezésében nagyszerű a bejátszás, csak azt lehet mondani, hogy minden játéknak ilyen színvonalas és hosszú körítéssel kellene indulnia. Sajnos maga a program, pontosabban annak engineje már hagy maga után kívánnivalót, nem is keveset. Első látásra nagyon csúnyának tűnik, később az egyszerűbb terepeken már nem annyira, viszont a sebesség az mindenhol botrányos. A grafikai kidolgozás messze nincs olyan pontos, hogy ekkora lassulást vonjon magával, itt inkább a programozás gyengeségéről lehet szó. Míg a szabadban tartózkodunk, a "sötét homály" effekttel próbálták gyorsítani a megjelenítésen, nem sok sikerrel. Viszont azt elérték, hogy az ég egy világon semmit sem látni a pályából.



Miután zárt terepre kerülünk, egy picit gyorsul a program, eléri a játszható szintet, de látszik, hogy szaggat. A bejárható terep óriási és a teljesítendő feladatokat, engine-el készült beszélgetések, animációk tarkítják. A folyamatosan szóló zene az izgalomhoz igazodva változik, nagyon el van találva. Sokat dob a játék hangulatán. A kezelhetőség sajnos nem a legjobb, főleg a sebességbeli okok miatt, de érződik a figura mozgásának pontatlansága is. Főleg meneküléskor, mikor pontos ugrásokra lenne szükség, akkor jön elő ez a hiányosság, továbbá a kamera kezelése is bezavar. Szerencsére a nehézséget nem túlozták el a fiuk, igaz meg kell szenvedni a sikerért. Ügyelni kell, hogy ne használjunk el fölöslegesen töltényeket, mert pontosan ki van számolva, hogy kire mennyit lőhetünk el. Így utánpótlást sem találunk túl sokat. Viszont az ellenfeleket mind ki kell nyírnunk, mert legtöbbször náluk van a kijutáshoz szükséges kulcs. Tehát óvatosan bánjunk a fegyverekkel. Lassan, tagoltan tüzeljünk és ha már meghalt a szörny, ne pazaroljunk bele több golyót. Végszükség esetén használhatjuk öklünket is, bár haszna egyenlő a nullával. Szinte meg sem karcoljuk vele a múmiákat és a páncélos lovagokat. Van még méregbombánk is, ez nagyon hatásos, csak sajnos kevés található belőle. Sötét helységekbe lépéskor gyújtsunk fáklyát, ezt a legközelebbi falon található tűzbotról gyújthatjuk be. Sietni kell, mert csak húsz másodpercig ég egy töltéssel. Fontos a fény, a falon található írások elolvasásához is.



Akárhogyan is nézzük, a Múmia nem egy rossz játék. Eltekintve az apróbb technikai hibáktól, kellemes szórakozást nyújt. A nagyon eltalált zenei aláfestés, hörgések, digitalizált beszédek és hanghatások meghozzák a mozibeli hangulatot. A nehézséget sem túlozták el, csak kellően kínlódósra csinálták, de egy kis szenvedéssel bárki megoldhatja a feladatokat. A film és Brendan Fraser sikere után, a játéknak is érdemes adni egy esélyt, megnézni és ha bejön, akkor már meg is találtuk az időtöltést a film második részének megjelenéséig.

Endrédy Tibor



THE MUMMY

KONAMI

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: KÖZEPES
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: KIVÁLÓ
HANGULAT: JÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HŰEN VISSZAADJA A FILM HANGULATÁT ÉS IZGALMAS
× APRÓBB PROBLÉMÁK A KEZELÉS TERÉN ÉS A SEBESSÉG NEM MINDENHOL FOLYAMATOS

7 pont

Milyen szépek is voltak azok az idők, mikor cardridge-okkal a kezemben rohangáltam a klubokba, hogy megszerezzem a legújabb, legaktuálisabb anyagokat a Megadrivehoz és kedvenc C64-esemhez. Emlékszem egy olyan napra, amikor egy Lion King kazettáért vívtam élet-halál harcot az egyik taggal. Sok játéka volt, többek között egy Mortal



Kombat 2 is. Az Oroszlánkirály éppen akkor ment a mozikban, a fél ország Simba lázban égett. Természetesen nekem kellett megszereznem a programot, muszáj volt! Miután ez sikerült, végigvittem kismilliószor, kinyírtam Zordont és a sok szemét hiénát. Kezdtem ráunni a programra. Akkor jött az ötlet, hogy elcserélem valakivel egy olyan játékra, amit még nem csináltam végig. Így került a kezembe az Aladdin. Mondanom sem kell elkápráztatott a csodaszép grafikája és meseszép zenéje. Később megszereztem a programot a létező összes platformra, végigvittem Megadrive-on, PC-n, Amigán, sőt még Gameboy-on is. Már az eltéréseket is jól ismertem köztük, meg még egy rakás hasonló multiplatform játék között. Aztán valahogy elcsendesedett ez az Aladdin mánia. Elő sem vettem azóta, ezembe sem jutott, hogy Al-el újra kalandnak induljak. Mégis úgy hozta a sors, hogy most újra nekivágtam a palotának, a folytatásban, a Nasira's Revenge-ben. Ezúttal viszont a







Playstation szolgáltatja a lovat alám, adja a powert. Lássuk mi történt azóta, hogy a játék a polcon pihent.

ÚJRA VESZÉLYBEN A TRÓN

Jaffart ugye elintéztük, kifingott, nem árt többé a világnak. Elég snassz lenne azt mondani, hogy Jaffar nem halt meg, feltámadt, kipattant a sírból, stb. Éppen ezért jobbat találtak ki a készítők. Jaffarnak van egy nővére Nasira. Ő éppen olyan gonosz, mint Jaffar, sőt még gonoszabb, mert testvére halálát is meg akarja bosszulni amellett, hogy elfoglalja a trónt. Embereivel beoson a palotába és foglyul ejti Jasmint és a királyt is. Átveszi az irányítást. Ekkor jövünk a képbe mi, Aladdin szerepében, a Genie segítségével megmentjük a hercegnőt és elintézzük a gonosz Nasirat. Egyvalami nem világos nekem a sztoriban. A film végén ugye Aladdin és Jasmin összeházasodnak. Ehhez képest a Nasira's Revenge úgy kezdődik, hogy Aladdin a jól megszokott koszos, poros kis odújában alszik. Talán kidobta őt a hercegnő, vagy mégsem kapta meg a trónt a királytól? Lényegtelen apróságok ezek.

Természetesen a játék elején egy kis animációt tekinthetünk meg a történetről, sajnos csak a játék motorjával készült, Illetve eléggé érdekes módon keveri a játékbeli figurákat és a renderelt terepet. Az összhatás nem sokkal jobb, mintha az egész a játékból lenne. Viszont a grafika és a zene némileg kárpótol minket eme hiányosságért, mert mindkettő többnyire jól van kidolgozva, elég igényes kivitelben tárul elénk.

Az intró után a menüben találjuk magunkat, ha az a két gombos valamit lehet egyáltalán menünek nevezni. Egyszóval tiszte Disney jelenséget láthatunk, Options vagy Start. A beállítások között semmi mást nem találunk, mint a hangerőt és a Center Screent (vagyis a képernyő pozíciójának változtatását). Érdemes azonnal a játéknak kezdeni. Rögtön megvizsgálja a memóriakártyánkat, rájön, hogy nincsen nekünk olyan, vagy éppen nincs rajta Aladdin mentett állás és elkezdi ránk erőltetni, hogy ugyan már hozzunk létre pár darabot. Ha nem akarunk, akkor is megkérdezi, hogy miért nem, mert hogy az olyan jó. Had örüljön a gyerek, engedjünk neki lefoglalni egy blokkot. Ezután egy újabb anim következik, majd a pályán találjuk magunkat. Ami elsőre feltűnhet, hogy az egész terep átkerült a harmadik dimenzióba. A grafikai kidolgozás igencsak szépen mutat, igényes a terep, szépek a karakterek is. Csak a háttér volt az, ami nekem egy kissé elhanyagoltnak tűnt, kipixelesedett a széthúzástól. A mozgás is folyamatos, sőt az irányítás sincsen túlbonyolítva. Egyszóval ideális játék minden korosztály számára. Bárki könnyedén belejöhet, nyerhet és élvezheti a játékot. A gombok megszokásához ugyan kell egy kis idő, mert elég sok is van belőlük, ezért részletezném. Az X hatására ugrunk, a Háromszöggel tudjuk előveni és eltenni a kardunkat, a Négyzettel tudunk támadni (almával is). A Kört nyomva tartva lehet lassan sétálni, elengedve futni kezdünk. Az L1-et benyomva nézelődhetünk, míg az R1 benyomására Aladdin leguggol. Az L2-R2 a kamera forgatására szolgál és végül a Starttal léphetünk be



az Setup menübe. Itt az egyetlen újdonság a főmenüből is elérhetőhöz képest a kamera mozgásának állítása aktív vagy passzív mód között. Persze egyik sem jobb, mint a másik, de érdemesebb az aktívat használni. Úgy talán még lehet tudni, hogy merre járunk.

Az egész játékmenet a szokásos sémára épül, pár szóban leírható. Tipikus három dimenziós mászkálós játék, ugrálunk, kaszabolunk a szablyával, köteleken lóbálózunk, tüzeken ugrálunk át és megmentjük a hercegnőt, no meg az egész világot a gonosz uralmától. Azért ennyire nem egyhangú a játék, hiszen rengeteg felszedhető tárgy, extra feladat és bonusz játék tarkítja. Csakúgy, mint a történet alakulása, ahol még a hercegnőt is irányíthatjuk majd.

Érdemes kipróbálni, főleg ha szeretted a régi Aladdin kalandokat és szeretnéd feleleveníteni a sztorit, egy kissé modernebb köntösben.

Endrédy Tibor

ALADDIN IN NASIRA'S REVENGE

DISNEY

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KELLEMES GRAFIKA ÉS ZENE
× NÉHOL ZAVARÓ KAMERAKEZELÉS, KICSIT ERŐLTETETT, BÁRGYÚ TÖRTÉNET

6 pont

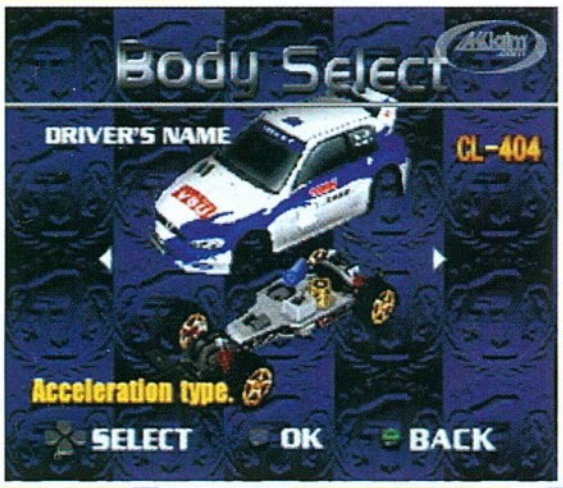
Ha a szokásos nosztalgikus elmélkedésemmel szeretném kezdeni az RC de GO! értékelését, egyszerre két helyen is kezdhetnék kapirgálni! Elsősorban emlékeztek az Ironman's Off Road Race-nevű alkotásra? Abban a játékban kellett egy nézőpontból irányítani a kocsikat, egészen pontosan négy kocsit, és azt kell mondanom, hogy nekem nagyon bejött, mert annak ellenére, hogy viszonylag unalmas lehetett volna egy nézőpontból nyomni, mégis a kocsik dinamikája jól átjött a nitrók és egyéb dolgok használatával. A másik nosztalgikus dolog az "amerikai nagybácsi"-m ajándéka, ami egy rádiótávirányítású autó volt. Biztos mindenki látott már ilyet, úgyhogy ebbe sem kell nagyon belemenni. Elég legyen annyi, hogy azt a távirányítós autóversenyt bizony vannak arcok (itthon is), akik nagyon komolyan művelik és kisebb vagyonokat elköltenek egy-egy autó technikai javítására. Laikus számára egyszerű távirányítós kocsik lehetnek első ránézésre, de belülről bizony komoly miniatűr versenyautókról van szó. Na, már valószínűleg sejtitek, hogy ebben a játékban az Ironman-emlék és a "távirányítós autó"-emlék keveredik. Az RC de GO egy autóverseny játék, de nem feltétlenül a legmegszokottabb módon, ugyanis itt egy kis távirányítóval kell végigterelgetnünk a kocsit a pályákon. Mivel nem vagyunk varázslók, és nem tudjuk magunkat 15 centisre összenyomni, így a pályának egy meghatározott pontjáról kell végigkormányoznunk az autót, ezért emlékeztet erősen az Ironman-re. Aki egy kicsit már ismeri azt a versenyzést, annak nem sok újat mutat majd az intró. Sokkal inkább ajánlom az olyan embereknek, akiknek gőzük sincs, hogy most épp mibe kezdenek. A játékban, akár az életben két pályatípuson versenyezhetünk. Vezethetünk betonon, de jobb vezetőknek (és nem utolsósorban jobb kocsiknak) itt van az Off Road verzió is, ahol mindenféle felületen kell nyergelnünk, a sárkupactól egészen a jégpáncélig. A programban nem a nyerés a legfontosabb, bár tény, hogy anélkül nincs igazán továbbjutás sem. A legfontosabb feladat a gyűjtött pénzből minél több olyan alkatrészt vásárolni, ami képessé teszi a kocsit univerzálisan minden pályára, minden ellenféllel szemben. Először kell majd jobb, puhább futómű, idővel nem árt egy erősebb motort venni, majd a felfüggesztést kell lecserélni, egyszóval darabonként lehet feltörni a ranglétrán.

Mivel nem változik az autó mozgásával a látóterünk, fontos lehet minden olyan arcoknak, akik még nem nagyon irányítottak kocsit ebben a formában, hogy megtanulják az alapokat. Na, erre sikerült kitalálni egy részt a készítőknek, ami hát...hogy mondjam...nem igazán ér semmit. Talán az első rész még igen, ahol lufikat kell csapkodnunk a kocsival, de például az ezt követő "gyorsíts és állj meg"-típusú feladat gyakorlatilag használhatatlan. A végén persze időre kell körbemennünk és bizonyítanunk, hogy elég jók vagyunk a nagyversenyhez. Ha már a versenynél tartunk, nekem az egyik legérthetetlenebb dolog az ellenfelek tudása. Előfordult, hogy lenyomtam majdnem mindenkit, majd kimentem enni valamit és miután visszaértem, elindultam ugyanazon a versenyen pusztán pénzgyűjtés szempontjából és bizony alig tudtam feljutni a negyedik helyre legalább 7-8 próbálkozást követően. Talán ez az egyetlen tartalmi hiba a játékban, vagyis az, hogy az ellenfeleket kicsit furán mozgatja a gép tudás szempontjából. Van itt is nitró, amit az L1 és R1 gombokkal aktiválhatunk, de ha rám hallgattok csak egyesenben használjátok, mert különben odavág a falhoz és akkor aztán kezdhetitek az elözgetést elölről. Grafikailag nincs semmi baj a játékkal, amit egy PS manapság tud, azt többé-kevésbé kihasználták a készítők, persze nem mondom, hogy nem lehetett volna még jobbat csinálni, de arra, amire készült, tökéletesen megfelel a játék. A versenyek alatt néha ötleteket ad a gép, de szerintem ezeket nem kell igazán komolyan venni, mert tipikusan a semmitmondó tanácsok közé tartoznak. Kedvencem a "Tudd, hogy hol kell fékezni!"-üzenet. Kösz. Ezt aztán csak jó nagy tapasztalat megszerzése után lehet leírni. Micsoda baromság?! Ne nagyon figyeljetek semmire, csak az ellenfelekre. Sportszerűség szempontjából igazán birkák az ellenfelek, mert nem nagyon tesznek keresztbe, de sajnos mozogni sem nagyon mozognak el az utatokból, így jobb, ha ti kerülitek ki őket!

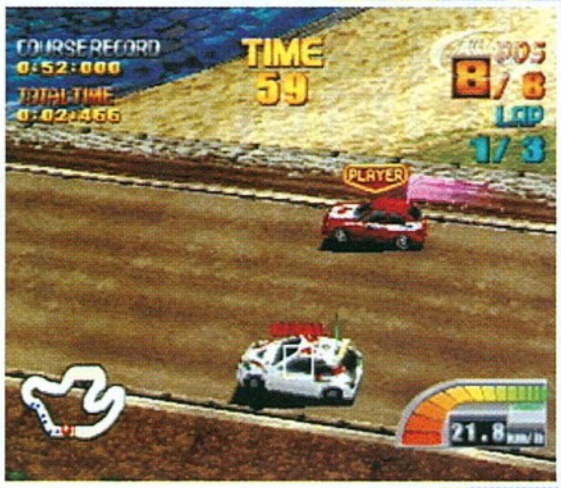
Fontos, hogy ne nagyon induljatok el komolyabb versenyen, amíg nincs megfelelő kocsitok, mert sajna agyonvágnak az ellenfelek és elég megalázó lesz három kör alatt kapni egy kör hátrányt. Vásároljatok és tuningoljatok, hogy csak tudtok, majd ezt követően a könnyebb pályákon melegítsetek be és utána vágjatok neki a komoly figuráknak. Fontos, hogy az új alkatrészekkel ne azonnal a legvadabb pályán kezdjetek, mert a nagy kocsikhoz méltóin ezek is másképp mozognak, új motorral és új kerekekkel, így ezeket is meg kell szokni.

Az RC de GO! egy kellemes kis játék, melynek semmi más célja nincs, mint fogni a játékost és lekötni egy kicsit. Sajnos ezt viszont csak egyes számban mondhatom, mert két személy nem tudja nyomni a játékot. Vagy ha van, hát azt bizony nagyon eldugták. De, megmondom őszintén szerintem ki van zárva! Ez viszont nagy baj, mert ha nem tudunk haverral szívózni idővel sajnos unalmassá válnak a gépi ellenfelek, még akkor is, ha a pályák és kialakítások szépek. Ne várjatok csodát a progitól, de pár kellemes órát mindenképp, de csak akkor, ha az ilyen játékokat szeretitek. Én jól eljátszogattam vele, úgyhogy tulajdonképpen ajánlom mindenkinek. Nem rossz.

Adam











RC DE GO!

ACCLAIM

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
1-3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

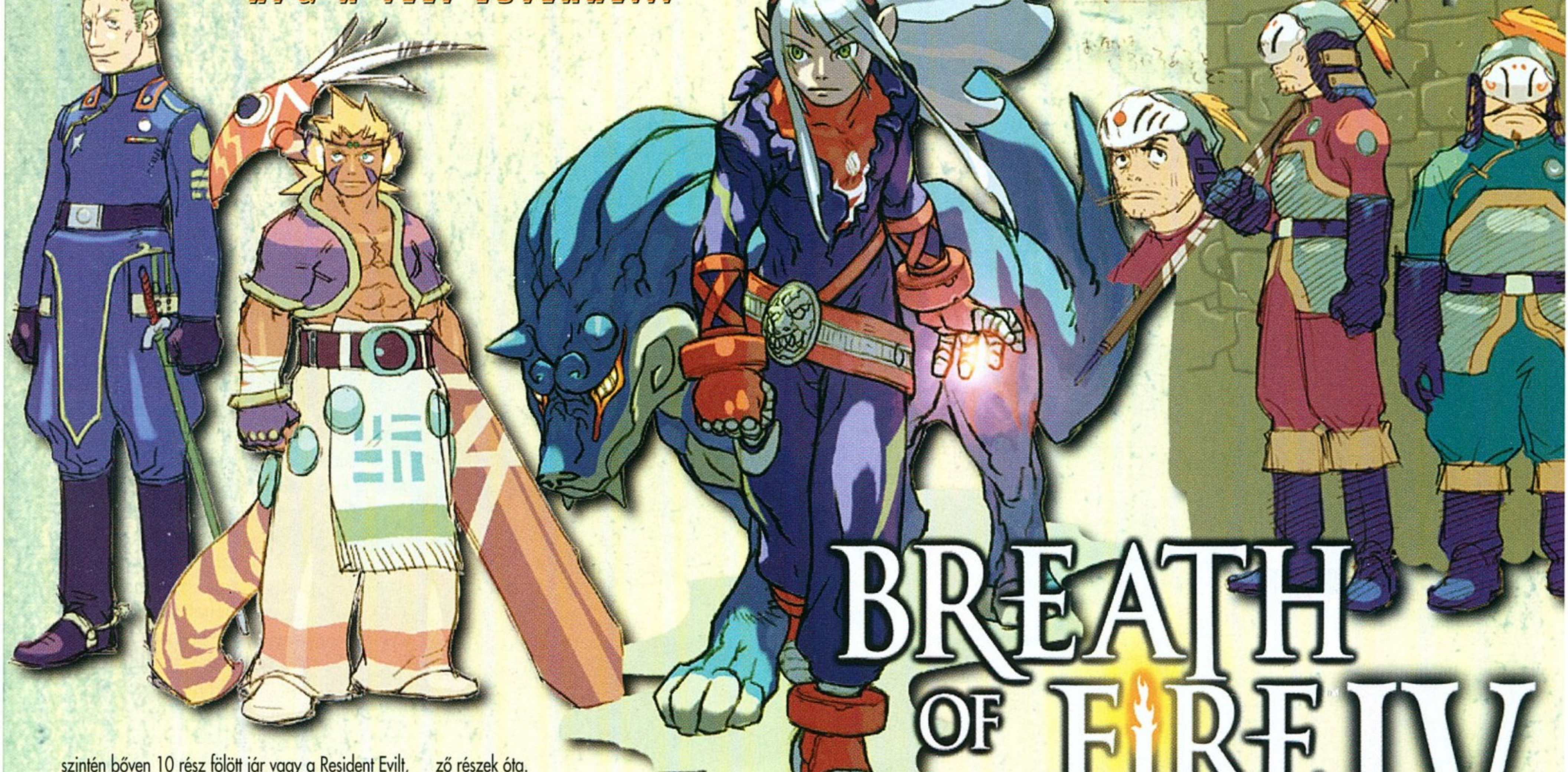
✓ JÓ ÖTLET, TARTALMILAG IS RENDBEN VAN
× CSAK ANTISZOCIÁLISOKNAK (NINCS KÉTSZEMÉLYES JÁTÉK)

7 pont

Talán a videojáték iparban a legellentmondásosabb cég a Capcom. Nincs még egy olyan kiadó, ami ennyire vegyes érzelmeket váltana ki belőlem, illetve az átlag játékosokból. Hisz a Capcomnak számtalan sikeres, mondhatni videojáték-történelmi mérföldköve volt már, elég ha a Street Fighterre, vagy a Resident Evilre gondolunk, mind a kettő alapműnek számít a maga nemében. Mindezek ellenére a Capcomnak van egy rettentő ostoba szokása, nevezetesen ha egy játéka igazán befut, akkor végeláthatatlan sorozatokká duzzasztja őket. És ha a Capcomnál minél inkább hosszabbra nyúlik egy sorozat, annál erőtlenebbé és ötlettelenebbé válik. Nézzétek csak meg a Street Fightert már megszámolni is nehéz hány része jelent meg, de évek óta egyik sem (még a 3D-s részek vagy a PS2-es változat sem) tudta még csak megközelíteni sem az eredeti játék sikerét. De említhetném a Mega Man sorozatot is, ami szintén bőven 10 rész fölött jár vagy a Resident Evilt, aminek kb. (ha a kiegészítő Dual Shock és Director's Cut verziókat is beleszámolom, nem beszélve a számtalan más gépre megjelent verzióiról) vagy nyolc része jelent meg. Persze az egésznek egy célja van: minél több pénzt kisajtolni a vásárlókból, azaz a játékosokból. Számomra a legemlékezetesebb és legjobb Capcom játék nem RE vagy a SF hanem a Breath of Fire II volt. Talán azért ilyen meghatározó számomra ez a játék, mert ez volt az első Final Fantasy típusú RPG, amivel játszottam. Lenyűgözött az anyag összetettsége, hosszúsága, de mind inkább a története, amely óriási hatással volt rám. Még a mai napig szívesen előveszem SNES-re a játékot és néhány órát nosztalgiázok vele. Éppen ezért, mert ennyire szerettem a BoF II-tőt, nagyon vártam a harmadik rész megérkezését. Mindenegyes hírmorzsát elcsíptem róla, hihetetlenül vártam a megjelenést, azt is megkockáztatom, hogy játékra ennyire még soha nem vártam, mint erre. Aztán megérkezett végre, azonnal végig is játszottam és a végén meg kellett állapítanom, hogy videojátékban ekkorát még SOHA nem csalódtam. Mint mondtam, a BoF II-ben a történetet élveztem a legjobban és mikor tudatosult bennem, hogy a harmadik résznek történetileg semmi köze nincs a másodikhoz (holott a BoF II befejezetlen volt, mert a végén teljesen lezáratlan maradt a sztori), nagyon elkeseredtem és nem is értettem a dolgot. Mindenesetre a Capcomot azóta nem kedvelem túlzottan és nem is fogok neki megbocsátani, amíg ezt a csorbát ki nem köszörülik. A másik főbenjáró bűn, amit a BoF III-mal szemben a Capcom elkövetett, hogy az angolra fordítást elbaltázta. Az első rész fordítását a SquareSoft végezte, míg a másodikat a Laguna nevű cég, akik megnézték, hogy a Squre milyen munkát végzett az előző részben, és úgy alakították ki a saját munkájukat. Ezzel szemben a Capcom a harmadik résznél saját maga végezte a fordítást. Erről tudni kell, hogy a régi részeknél a SquareSoft jó néhány nevet az eredeti japán kiadáshoz képest megváltoztatott és ezek a nevek és helyszínek aztán ugyanúgy bekerültek a második részbe is. A Capcom azonban úgy döntött a harmadik résznél minden név és helyszín az eredeti japán verzióban szereplő változatban kerül be a játékba, így azonban nagyon sok zavaró változás történt az előző részek óta. Számomra legalábbis roppant idegesítő, amikor egy szereplő vagy helyszín a fordítás hiányosságai miatt teljesen más névvel szerepel egy sorozat különböző részeiben. Ráadásul a Capcom nem tudta eldönteni, hogy egy folytatásos RPG-t csináljon, mint a BoF első két része, a Suikoden vagy a Chrono sorozat, vagy különböző részeket, mint a Final Fantasy. A kettő közötti átmenet szerintem nem működik jól. Persze tudom, hogy a többség nem ismeri a BoF régi részeit, így talán nem is tudja, miről beszélek, és nekem objektív szemszögből kell egy játékot megvizsgálnom és értékelnem, tehát most félreteszem a nosztalgikus érzéseimet a BoF sorozattal kapcsolattal és tárgyilagos leszek.

A Breath of Fire IV-gyel kapcsolatban nem voltak illúzióim, tudtam, hogy a Capcom nem fogja folytatni a befejezetlen második részt (pedig mindegyik BoF játéknak ugyanaz az ember volt – a nevét sajnos elfelejtettem – a történetírója). Mindezek ellenére a BoF IV nagyszerűen sikerült játék lett, és a történet is elég élvezetes ahhoz, hogy bárkit lekössön. Sok mindent megtartottak az előző részből, de rengeteg újdonság is feltűnik. Tipikus BoF-es dolgok is megmaradtak, mint például, hogy a főszereplőt ismét Ryunak hívják (megint kék a haja, mint mindig) vagy, hogy megint feltűnik egy Nina mint mindegyik részben, de hogy a helyszínek közül is mondjak egy klasszikusat, megint megtaláljuk Windia nevű várost aminek Nina természetesen a hercegnője. No és persze arról sem feledkeztek meg a készítők, hogy a windiai emberek szárnnyal rendelkeznek. Még sorolhatnám a visszatérő elemeket, de a hosszúra nyúlt bevezető után vágjunk bele a történetbe.





RPG A TÉLI ESTÉKRE...

BREATH OF FIRE IV





A SÁRKÁNYOK ÉBREDÉSE

A Nagy Sivatagot egy homokjáró szeli át. A fedélzeten nem más, mint Nina Windia hercegnője utazik testőrével Cray-jel. Nina eltűnt testvérét Elinát kutatja, információi szerint utoljára Synestia közelében látták, amely város a Nagy Sivatag közelében fekszik. A meleg miatt csak éjszaka érdemes utazni ám Nina kitartása miatt nappal is folytatják az utat. Ekkor azonban valami történik. Egy óriási sárkány támad neki a homokjárónak. Ezt Nina és Cray is furcsállja hisz eddig az erre élő sárkányok békések voltak és nem támadtak emberekre. Nem ússzák meg a támadást a sárkány szétrombolja a homokjárót. Hőseink szerencsére karcolás nélkül megússzák az affért, de a járgány megszereléséhez alkatrészek kellenek. Nina úgy dönt a közeli városba Saraiba veszi az irányt, ahol találhat ilyen kiegészítőket, addig Cray a roncs mellett marad, nehogy a megmaradt részek banditák kezére kerüljenek.

Nina útközben egy óriási krátert talál a földben, amibe még egy szerencsétlen kereskedő is beszorul, ám végül nagy nehezen kimászik. Jóval érdekesebb viszont, amit a kráter közepében talál az ifjú hercegnő, ahova egy rossz lépés miatt kerül. Itt ugyanis egy nagydarab kezdetben láthatatlan szörnnyel találkozik, ami nem éppen bizalom gerjesztő külleme ellenére nem támad neki, sőt hátrahagy valami nagyon izgalmast. Egy fiatal meztelen fiút, aki először ruha nélküli külseje miatt megijeszti Ninát (vajon mit láthatott, ami ennyire meglepte?). Később kiderül a fiú neve is, Ryunak hívják és teljes emlékezetkiesésben szenved, voltaképp a nevén kívül semmire nem emlékszik múltjából. Mivel azt sem tudja hol van,

Nina melléászegődik, és úgy dönt, segít megkeresni neki a hiányzó alkatrészeket a homokjáróhoz. Ezenfelül Nina úgy véli, hátha így sikerül később megtudni valamit róla Saraiban. Útközben egy kisebb baleset után éjszakára lepihennek egy barlangban.

E KÖZBEN VALAHOL A VILÁG EGY TÁVOLI RÉSZÉN...

Óriási fénycsóva csap ki egy sírboltból és hamarosan egy titokzatos, piros ruhás, hosszú fehér hajú ember mászik ki belőle, egy szörnnyel Won-qu-val – mely a testőre – az oldalán. A titokzatos személy a Fou-Lu nevet viseli és hamarosan az irányítását is átvehetjük. Ahogy beszél, arra a feltételezésre juthatunk, hogy ő egy király, de trón nélkül. Néhány harc után meggyőződhetünk róla, hogy Fou-Lu nemcsak külsejében, hanem erejében is hasonlít a FFVII-ből Sephirotra, hisz HIHETETLENÜL erős. Hamarosan Fou-Lu összefut két katonával, akik egy sárkányt láttak a közelben – érdekes, Ryu ébredésének a helyén is egy sárkány garázdálkodott, úgy, mint Fou-Lu ébredésének a helyén. Mint az kiderül, Fou-Lu nemcsak erős, hanem kegyetlen is, hisz könnyedén végez a két katonával. Nemsokára arról is meggyőződhetünk, hogy a sárkányok erejével rendelkezik, és át tud változni rettenthetetlen sárkányharcossá – ezt harcban a Special pontnál próbáljuk ki. Ryunak is hasonló képességei vannak, csak ő sokkal gyengébb, mint Fou-Lu. Mint kiderül nemsokára, Fou-Lu egy isten (legalábbis Kham, akivel találkozunk így hívja) és egy hatalmas királyság, méghozzá a Fou Birodalom feje. Már egyszer meghalt, ám most (ahogy egy legenda is mondta) visszatért – az országot ő alapította, ezért is viseli a nevét. Trónját azonban bitorolják és nem hajlandók lemondani róla. A mostani király nem hajlandó elismerni Fou-Lu uralmát és ellene küldi Yohmot a törpét. Yohm ismeri Fou-Lu legendáját és várta már a pillanatot, hogy elintézhesse, hogy ne kellejen a most uralkodó királynak lemondani. Miután vereséget szenvednek a támadók, Kham az egész Fou Birodalom hadseregét Fou-Lu nyakába küldi, aki ekkora erővel akármilyen hatalmas is, egyedül nem tud megbirkózni (meg a legutóbbi harc Khammal tényleg nagyon legyengíti) majd az egyik hídnál Yohm támadása után az egyik folyóba zuhan. Mint kiderül Yohm a Fou Birodalom hadseregének az egyik generálisa és meg akar győződni Fou-Lu haláláról, aki feltételezhetően nem élte túl a támadássorozatot.

Az események után újabb képváltás jön és újra Ryut irányítjuk. Sok kérdés felmerül hát. Ki pontosan Fou-Lu (miért beszél mindig többes számban magáról – úgy, mint a Gyűrűk Urában Gollam) és milyen titokzatos kapcsolat köti össze Ryuval? Egyáltalán ki Ryu, hisz az ő személyiségét is homály fedi? A választ a játékból kaphatjuk meg.



MINDEN TÉREN KLASSZIKUS

Valóban a Breath of Fire IV teljesen egy klasszikus RPG játék. Kinézetében, történet vezetésében, harci rendszerében, mind a már jól ismert alapokra épít. Haladunk előre a történetben, közben újabb és újabb szereplőket ismerünk meg, melyek eltérő képességekkel rendelkeznek, közben harcolni is kell egy csomót. Most inkább a harci rendszerrel szeretnék kissé behatóbban foglalkozni, igaz, aki játszott a BoF sorozat valamelyik részével annak nem kell sokat mesélnem. Ahogy haladunk a helyszíneken, úgy támadnak meg minket az ellenfelek, akikkel szemben körönként kell küzdeni, tehát egyszer mi lépünk, aztán az ellenfél jön. Én már régen játszottam körönkénti harcot használó RPG-vel, mivel mostanában mindenki a FF sorozat ATB rendszeréhez hasonló harcot dolgoz ki. Mindenesetre jól esett újra így küzdeni. Harc közben összesen hárman lehetnek a csapatban. Mint ahogy utaltam rá karaktereink mindegyike eltérő képességekkel és varázslatokkal rendelkezik. Új varázslatot nagyon egyszerűen lehet szerezni, el kell érni a megfelelő szintet és kifejlődik. Érdemes tehát sokat harcolni és gyűjteni a tapasztalati (EXP) pontot, hisz a legjobb mágiák a legmagasabb szinteken jönnek elő. Mint minden RPG-ben itt is karaktereink két részre oszthatók: az első felük fizikai harcban jók és a mágiában nem olyan járatosak, illetve vannak a varázslatokban kimagasló szereplők (pl. Nina), akik viszont fizikailag gyengék. Speciális varázslatokra is szert lehet tenni, amiket az ellenfelektől lehet eltanulni – tehát a FF Enemy Skilljeihez hasonlítanak. Ehhez semmi mást nem kell tenni, csak védekezni harcban, amíg az ellenfél el nem süti a megtanulni kívánt varázslatot. Ha eltanultuk miénk a mágia. Összesen 76 különféle varázslatot lehet megszerezni az ellenfelektől. Ezenkívül csak úgy, mint a harmadik résznél szert lehet tenni bizonyos képességekre is. Ehhez egy mestert kell találnunk, aki tanít minket a dolgokra. Ezt a játékban később lehet megcsinálni. Ha van mesterünk, statisztikáink javulnak, erősebbek és jobbak lesznek az embereink. Nagyon fontos a játékban, hogy milyen felszerelést hordunk! Ha gyengék a cuccaink a későbbi nehéz ellenfelekkel szemben esélytelenek leszünk, tehát érdemes pénzt gyűjteni és megvenni a legjobb felszereléseket embereinknek. Ezenfelül ha valakivel nem boldogulunk, harcoljunk addig, amíg két-három szintet (vagy esetenként több-bet) nem lépünk, akkor már egészen biztos a győzelmünk.

Újdonság a világtérkép, ami a Final Fantasy Tactics-et idézi. Pontokkal vannak összekötve a helyszínek, amelyeken néha meg lehet állni és "belépni". Ezeken a helyeken tárgyakat vagy titkos elágazásokat találhatunk, érdemes leellenőrizni őket. A térképen a Háromszöggel letáborozhatunk és a sátorban többféle dolgot tehetünk. Először is aludhatunk (Rest), vagy menthetünk (Save). A Skillnél az ellenféltől megtanult varázslatokat nézhetjük át, sőt átadhatjuk egyik emberünktől a másiknak. Karaktereink feje mellett a Stocknál láthatjuk, hány varázslat van náluk. Az Mstr-nél mestert választhatunk, vagy infót is kérhetünk róluk.

Az irányítás kapcsán is lenne egy fontosabb észrevételem: A Háromszöggel mindegyik szereplővel speciális mozgásokat csinálhatunk., Ninával például felreppenhetünk és úgy nézhetünk körül, Ryuval csapkodhatunk a kardunkkal stb. Az L2-vel válthatunk karaktert.

JÓ VAGY ROSSZ JÁTÉK?

Erre a kérdésre egyértelmű a válasz: a BoFIV jó játék. Nem kimagasló, nem egyedi, egyszerűen csak egy jó játék, amivel bárki könnyedén elszórakozhat. Grafikailag a harmadik rész feljavított változata a BoF IV. A legfőbb különbség, hogy igyekeztek rajzfilmszerűvé tenni az anyagot a készítők. Ennek érdekében a szereplők animációját jól kidolgozták. Nekem legalábbis nagyon tetszett a szereplők apró mozdulatai, reakciói, főleg a harcban itt különösen jók. Ha sokáig nem csinálunk semmit karaktereink elkezdenek unatkozni és ásítoznak, nézelődnek, nyújtózkodnak stb. Érdekes stílusban készült a progi, ami az intrón és a karakterek arcképén jól megfigyelhető. Nagyon kevés színt használtak a megrajzolásukhoz. Érdekes, kicsit szokatlan, ám eredeti. A látványosabb varázslatokat jól kidolgozták, néha állóképeket is mutat a program, mintha egy jobb manga rajzfilmben lennénk, persze sajnos nem egy Dragon Ball színvonalon. Szóval grafikailag nincs gond a játékkal, aki szereti ezt a fajta vegyes 2D-s és 3D-s keveréket, amit az előző rész is használt nem lesz gondja a látvánnyal. Zavaró viszont, hogy a készítők 45 fokban megdöntötték a kamerát. Ezzel addig semmi gond nincs, amíg egy városba nem érünk, ott viszont a házaktól alig látunk valamit és nagyon idegesítő, hogy állandóan forgatni kell a képet, hogy tudjuk merre járunk.



Pozitív dolognak tartom, hogy a szereplők eredeti japán hangját megtartották, ezt főként harc közben hallhatjuk. Nekem a zenék is bejöttek, stílusában nagyszerűek a dallamok mind. Igazán nagy dolognak azt tartom, hogy a játék nagyon hosszú. Nem mindennapi hosszúságú! Mivel a grafikával sokat nem kellett foglalkozni a készítőknek, így a szavatosságot nyújtották meg. Igaz a történetben és a feladatok között lesznek ezerszer lejáratott klisék is, amik már kicsit unalmasak, de azért találunk majd ötletes dolgokat is. Aljátékokat is játszhatunk, elég, ha csak a minden részben visszatérő horgászást említem, de menetközben jó pár apró játékot kipróbálhatunk. Szóval én a hibáival együtt is kedveltem a Breath of Fire IV-et, a kevésbé kritikus RPG rajongók nagyon jól elszórakozhatnak vele.

Veres Miki





BREATH OF FIRE IV

CAPCOM

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HOSSZÚ ÉS NAGYSZERŰ TÖRTÉNET, KIVÁLÓ KARAKTER ANIMÁCIÓK
× NAGYON ROSSZ A KAMERA SZEMSZÖGE, NEM FOLYTATÁSA A BOFIII-NEK

8 pont

A Motoracer 1-2 volt talán az a két olyan játék, amelyek azzal próbáltak meg szélesebb vásárlóréteget magukhoz vonzani, hogy nem csak a krossz vagy a gyorsulási versenyeket dolgozták fel, hanem mindjárt mind a kettőt egyszerre, méghozzá viszonylag igényesen. Ezért aztán





mindkét tábor elégedett lehetett a programmal, és ha valaki mondjuk már megunta a sárdagasztós ugratásokat, és kedve szottyant egy kis gyorsulási versenyre, bizony azt is bármikor megtehette. Megjegyzem a PS soha nem volt igazán jól ellátva motorversenyekkel, ezért aztán nem volt nehéz dolga a Motoracer játékoknak, hogy viszonylag sikeresek legyenek. Ami pedig pénzt hoz a készítők konyhájára, azt erőltetni kell, és talán ez lehetett az egyetlen motiváció, hogy kiadják a sorozat harmadik részét Motoracer World Tour címmel. Nem mondhatnám, hogy a játék sokat változott az előző részhez képest, hasonló videóval kezdődik, és egy szintén hasonló főmenübe jutunk, talán csak a töltési idő volt kevesebb. Aki játszott már a második résszel annak egyből feltűnhet, hogy nincs sehol a pályaszerkesztő opció, szóval ezt most kispórolták a játékból. Azonban hogy ne tűnjön túl kevésnek a választható versenykategóriák száma, most külön a főmenüből választhatjuk ki a kétjátékos módot és az ARCADE versenysorozatot is. Ez utóbbi bajnokságban a pályák – attól függetlenül, hogy gyorsasági vagy krossz – sorrendben követik egymást, nekünk pedig dobogós helyezést kell elérnünk, hogy továbbjuthassunk. Persze az ellenfeleken kívül, az idő is ellenünk dolgozik, és ha nem érjük el időben a következő ellenőrzési pontot, helyezéstől függetlenül nyomhatjuk is a RESTART-ot. A WORLD TOUR-on belül gyakorolhatunk (PRACTICE), versenyezhetünk az idő ellen (TIME ATTACK), mehetünk egy sima versenyt (SINGLE RACE), vagy akár egy teljes bajnokságot (CHAMPIONSHIP). Igaz, ha nem bajnokságot játszunk, csak a játék elején nyitva lévő öt pályán versenyezhetünk, a többi helyszín csak akkor fog megnyílni, ha már a bajnokságokban produkáltunk bizonyos eredményeket is. Ez vonatkozik a maradék négy versenymódra is (TRAFFIC, DRAGSTER, FREESTYLE, TRIAL), ezek is csak bizonyos bajnokságok megnyerése után aktiválódnak. Ha rászánjuk magunkat, hogy végigszenvedjünk egy bajnokságot, mindenekelőtt egy szimpatikus istállót kell választani. Ha már kisakkoztuk, melyik is legyen az, azt is eldönthetjük, hogy gyorsasági, avagy krosszversenyen akarunk indulni. Hasonlóan a játék eddigi felépítéséhez, kezdetben itt is csak két bajnokság közül választhatunk, és csak ha már ezekben bizonyítottunk, nyílnak meg a magasabb versenyosztályok, vagy a kevert bajnokságok. Ez utóbbiak kísértetiesen hasonlítanak az ARCADE módra, ugyanis itt is vegyesen jönnek a pályák, csak épp nincs időlimit. Aki motorszerelőnek született, az a versenyek előtt még állítgathat is a járgányán (PITS), de azért mindenkit óvatosságra intenék, mert nekem is több károm, mint hasznom született ebből a dologból.

Sajnos a gyorsasági versenyek sokkal lassabbra sikerültek az előző részhez képest, pedig most még a nyolc indulót is ötre redukálták, arról meg ne is beszéljünk, hogy még így is sokszor beszaggat grafika. Ahogy végignéztem azt a tizenegynéhány



pályát, valószínűnek tartom, hogy a helyszínek nagy része az életben is fellelhető, ez viszont magával hozta azt is, hogy a szintek jóval nehezebbek és technikásabbak lettek. Amíg az MR2-ben EASY fokozaton az első pár versenyt simán meg lehetett nyerni, itt még a negyedik helyezésért is ádáz csatákat kellett vívnom. Ez nagyrészt a versenyjátékok népbetegségének, név szerint annak, hogy az ellenfelek előre meghatározott "sínen" közlekednek köszönhető, és persze minden kanyart az optimális íven és sebességgel tudnak bevenni. Erről az útvonalról aztán nagyon nehéz "letéríteni" őket, ha ütközünk is valakivel, legtöbbször csak mi isszuk meg a levét. Szépen be kell gyakorolni a pályákat, a kanyarok előtt megtanulni lassítani, a baj csak az, hogy a gép irányította versenyzőknél erre nincs szükség. Ők valami megmagyarázhatatlan módon, a miénknél sokkal nagyobb sebességgel is biztosan veszik be a kanyarokat. Aztán ott vannak a bukások, elég egy kicsit kimenni a fűre, vagy egy hangyányit fékezni kanyarodás közben, már kereshetjük is a motorunkat. Márpedig egy-egy esés alatt bizony az egész mezőny elhúz mellettünk. Szóval vagy nekem nincs hozzá érzékem, vagy csak nagyon sok kitartás és gyakorlás után lehet benne eredményeket elérni. A krosszversenyeknél sincs ez másképp, bár ott talán nem tudnak félpályányi előnyre szert



tenni az ellenfelek, viszont ahhoz, hogy tartósan az első pozícióban tudjunk maradni, kénytelenek vagyunk szinte tökéletes köröket menni, az meg általában nem sikerül elsőre. Persze itt is lehet szép nagyokat taknyolni, ez főleg akkor idegesítő, ha az utolsó kör vége előtt, valami megmagyarázhatatlan okból kifolyólag bukunk egy szép nagyot, és mialatt feltápászkodunk, a többiek szépen bedöcögnek a célba. A játék kinézetével különösebb bajom nem volt, bár a szabadtéri pályáknál sokszor nagyon gyengén volt megoldva a terep kirajzolása, a stadionokban meg átlátszódnak a textúrák, de ezek inkább a készítőket minősítik, mint a játékot. Ezzel szemben viszont a hangok KATASZTRÓFÁLISAK! Az még hagyján hogy a zene lapos unalmas és idegesítő, de akkor hallanotok kéne a motorok hangját. A gyorsasági motorok vinnyognak, a krosszmotorok pedig leginkább darázsszerű zümmögést produkálnak. Siralmas. Úgyhogy csak azok szerezzék be a játékot, akik szeretik a sportágat, és van annyi türelmük, hogy átvészeljék azt a sok-sok gyakorlással eltöltött időt, ami a sikerek eléréséhez elengedhetetlen. (Meg esetleg azok, akik, egymás ellen akarnak nyomulni, mert van két játékos mód is.) Akikben viszont nincs meg ez a birkatulajdonság azok jobb, ha elkerülik a programot, mert a sikertelenség és a hibái miatt gyorsan a kukában végezheti a CD.

CSIPI M LEE



MOTO RACER WORLD TOUR

SONY

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: ELMEGY
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: SIRALMAS
HANGULAT: KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SOKFÉLE JÁTÉKMÓD (HA MÁR BE VANNAK HOZVA)
× NEHÉZKES JÁTSZHATÓSÁG ÉS IRÁNYÍTÁS, HANGOK ZENÉK

6 pont

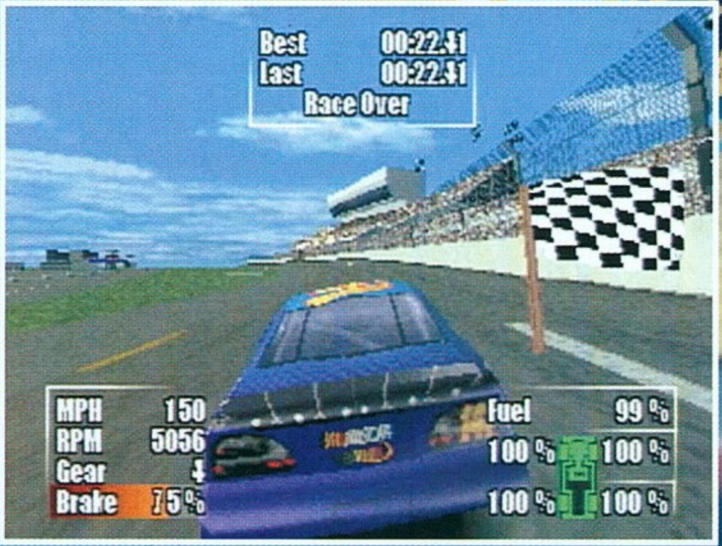
AMERIKAI NASCAR HISTÓRIA

NASCAR HEAT

Na, nézzük, hogy is állunk ezzel a Nascar-dologgal? Nem kell órákig magyaráznom, amit már jó párszor leírtunk eme újság szent hasábjain: a Nascar sorozat európai, de leginkább magyar szemmel határozottan unalmas. Már most leszögezném, hogy a Nascar Heat sem lesz más, ettől függetlenül nincsenek feltétlenül negatív élményeim a játékkal kapcsolatban, pedig nem voltam feltétlenül objektív a tesztelések alatt. Pontosan a fent említett "tulajdonsága" miatt alapból én is húzom a számat, amikor Indianapolist, vagy Nascart kell játszanom, hiába a mi kis rally és F1 világunkhoz ez bizony uncsi. Ha kicsit mégis nekiülünk és megpróbáljuk elsajátítani a fura pályán mozgó, életveszélyes (ahogy ezt a játék első mondata is jelzi) és nekünk talán kicsit komótos lendületű kocsik mozgatását, talán idővel találunk kihívást a mi igényes európai agyunk számára is.

A megszokottól kicsit verkesebb lett a bevezető, a jobb hangulat érdekében sikerült bent hagyni a látványosabb, de profi filmben használhatatlan bakikat a készítők és szereplők részéről. Jókat derülhet mindenki, aki egy kicsit is tud angolul. A játék grafikai "dizájnerei" nem nagyon öltek energiát egy újabb vagy akár formabontóbb menürendszer vagy grafika kidolgozásába, úgyhogy sikerült megmaradniuk az egyszerű és megszokott olykor-olykor belassuló képekkel.

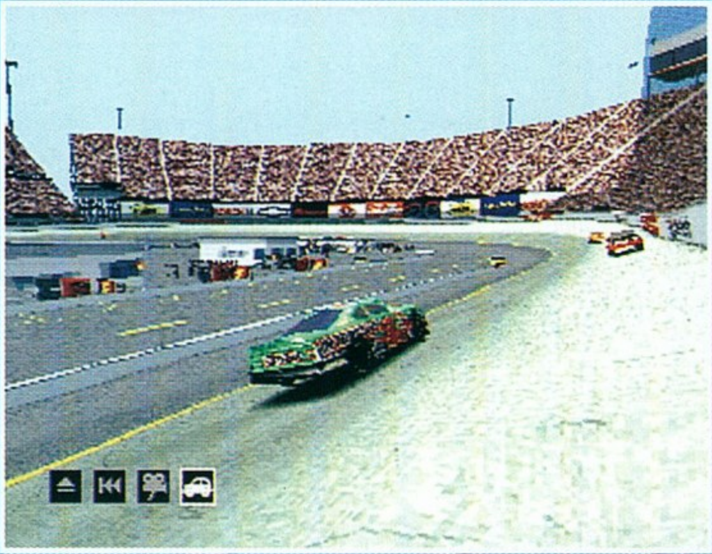
Persze lehet, hogy megint a rossz előítéleteim mondatják velem ezt, vagy a kissé egyoldalú feladatok a versenyek alatt. A legátlagosabb menürendszerből válogathatunk, így a bajnokság és minden egyéb "megszokott" versenytípus látható a palettán. A szabályokba nem igazán mennék bele, mert megvallom őszintén nem vagyok teljesen tisztába dolgokkal, de a lényeget meg tudom fogalmazni: nyomjátok, amíg le nem előztök mindenkit!



Talán a Beat the Heat menüpont az, ahol érdemesebb kicsit jobban elidőzni, mivel itt gondoltak a programozók a magunkfajta kultúr-versenyzőkre, akik bizony némi feladatot is várnak egy autóversenyzős játéktól. Ebben a pontban lépésről-lépésre menetelhetünk a tudás ranglétráján, és idővel azon kapjuk magunkat, hogy valamilyen módon sikerült megtartanunk a kocsit a kanyarban, 310 km-es sebességgel. Hát kell ennél több?

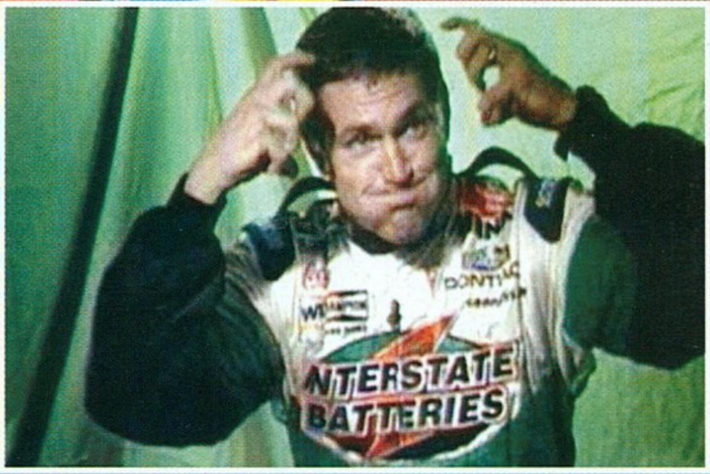
Ez a tanító menüpont egyre nehezebb feladatok elé állít minket és (amerikai versenyhez méltóan) egy igencsak gyerekes feladattal kezd: vegyünk be egy kanyart! Hűha...na kérem, akinek ez elsőre nem sikerül, annak sajnos azt kell mondanom, hogy alkalmatlan a további játékra. Bár én úgy vélem, mindenki tud egyet nyomni balra a kontrolleren, ugye? Félretéve az idióta humort, idővel benehezedik ám a tanító feladatok színvonala, így tényleg sikerülhet belénk verni egy kis tudást a Beat the Heat pont használatával, amire szükségünk lesz a későbbi versenyekben.

A játékra szintén jellemző a magas fokú hangulati színvonal (ezt ennél érthetetlenebbül, ha akarom, sem tudtam volna megfogalmazni). Magyarul: a lehető legélethűbben próbálja a program érzékeltetni a verseny hevét és hangulatát. Ennek első jele az amerikaiak kommentátora, aki néha a kelleténél többet dadog a mikrofonba. A jenki "Jenő" különösen a fent említett oktató pontban lesz zavaró, mert minden feladat előtt szépen lassan elmagyarázza, hogy mit is kéne tennünk a sikeres vizsgához. Na, persze ezt van, aki szereti, így fenti véleményemet csak az vegye magára, aki hozzám hasonló módon vélekedik egy ilyen játék lényegéről. A verseny alatt jól sikerült megoldani a boxutcával való kommunikációt is, így tényleg segítségünkre van, amikor például egy rosszabb kanyar után megelőznének a mögöttünk levő autók. Ilyenkor csak azt kell figyelnünk, hogy mit mond be a fülünkbe a technikus srác. Ha "Car high" az üzenet, az egy felülről támadó kocsit jelent, így nem kell mást tennünk, csak felkormányozni a kocsit. Ilyenkor evidens módon nem tud megelőzni minket a támadó. Ha a "Car low"-üzenetet kapjuk, természetesen lefelé kell tekernünk a kormányt, így megakadályozva az előzést. A kocsi állapotáról szóló üzenetek is elég megbízhatóak. Nem kell tartanunk a lerobbanástól, amíg nem üzennek a szerelők, persze ez nem azt jelenti, hogy a kocsi ugyanúgy fog száguldani, mint új korában, de egy verseny megnyeréséhez nem kell feltétlenül kiváló állapotban lenni egy kocsinak sem. Maga a közvetlen irányítás sajnos a szokásosan komótos, de ez is hamar megszokható.



Az ellenfelek azonban, már kegyetlen módon kihasználják, ha hibázunk. Akármilyen elenyésző is a lassulásom mértéke, ha nem az ideális íven veszem a kanyart, bizony rögtön megelőznek legalább ketten. Persze Nascar-szakértő amerikai cimboráim váltig állítják, hogy az igazi verseny is ilyen, de erre én még mindig csak azt tudom válaszolni, hogy ez unalmas. Persze ez is relatív, mert valakinek a horgászat unalmas, valakinek az opera és valakinek az F1. Eme magasröptű gondolatmenetet nem is folytatnám. Jó elképzelés, hogy kivették a játékból a belső nézet legrosszabbik fajtáját, azt, ahol látni lehet a kormányt, meg a fél műszerfalat is. Szerencsére a készítők is felismerték, hogy ennek a menüpontnak nem sok értelme van, így megmaradtak a klasszikus egy belső, két külső nézetnél.

A Nascar versenysorozatról már nem is tudok újat írni. Tény, hogy nekem kicsit uncsi, de megpróbáltam beleélni magam a verseny hangulatába és bár teljesen nem tudtam azonosulni vele, mégis megéreztem, hogy ezt bizony nagyon lehet szeretni. Mi tesztelők, pedig nem azért játszunk órákat egy játékkal, hogy magáról a sportágról kialakított sztereotípiákat vetítsünk bele a program tartalmába. Én nem szeretem a Nascart, de a játék jó. Én nagyon nem ismerem a Nascart, de tartalmilag szerintem élethű. Engem nem mozgat meg a verseny lendülete, de a játék szinte mindenhol törekszik az élethűségre és pontosan ezért tartom jónak, még akkor is, ha soha nem venném a meg pénzért. Aki szereti a Nascart, az imádni fogja, aki nem szereti, az...az...az egy hírrel és pár gondolattal lett eme cikk elolvasása után gazdagabb lett. Remélem.



Adam

NASCAR HEAT

HASBRO

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
1-2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ AZ ÉLETHŰSÉGRE TÖREKSZIK, SIKERESEN
× NEM A MI SPORTVILÁGUNK

8 pont

"Mi ez a gagyi?" – tettem fel a kérdést, miután kb. 5 percet töltöttem el az Evil Dead: Hail to the Kinggel. Igaz Martin figyelmeztetett, hogy első pillantásra ez a játék nagyon betegnek tűnik. Szerencsére miután leküzdöttem az első benyomás okozta "sokkot", kicsit jobban belemerültem az ED-be így elmondhatom, hogy egyáltalán nem olyan rossz, sőt egész jó játék, csak rengeteg sajátossága van, amit meg kell szokni. Azt hiszem kezdjük az elejéről.

Az Evil Dead egy nagyon híres horror film volt, amelynek az első része még a '80-as évek elején jelent meg. Ezután még két rész érkezett, így a sorozat trilógiává bővült. Sajnos a filmet nem láttam, csak olvastam róla, illetve Martin tartott nekem egy kiselőadást a megjelent részekről. E szerint az első két rész kőkemény horror film volt, míg a harmadik



epizód kicsit poénosabbra vette a figurát és kissé a paródia irányába ment át. A film trilógia főszereplője Ash nevű férfi volt, aki egy titokzatos könyvet – a Necronomicont, a "Halottak könyvét" – talál és hamarosan magával a Gonosszal kerül szembe. Mindeközben Ashnek élőhalottak, zombik, szörnyek hadával kell megküzdenie, sőt még szembe is kerül saját gonosz énjével. A fim második részében Ash sajnálatos módon megszabadul jobb kézfejétől, ezután viszont egy nagydarab láncfűrészt erősít a helyére (jól hangzik nem?), hogy még jobban ellen tudjon állni a zombik támadásainak. Óriási harcok és brutális horror jelenetek után végül Ash harmadszor is megmenekül az élőhalottak támadásától. Nagyjából ennyit a filmről most pedig nézzük a



játékot. Az Evil Dead először PlayStation változatban jelent meg 2 CD-n (ez a teszt is e változat alapján készült), de közben megjött a Dreamcast változat is. Ez utóbbi teljesen megegyezik a PS verzióval, leszámítva, hogy a DC-s ED grafikáját a gép adottságaihoz igazítva feljavítják. Az Evil Dead természetesen (mi is lehetne más?) egy Resident Evil klón, azaz horror akció-kalandjáték melyben rögzített kameraállásokból irányíthatjuk a játékot.

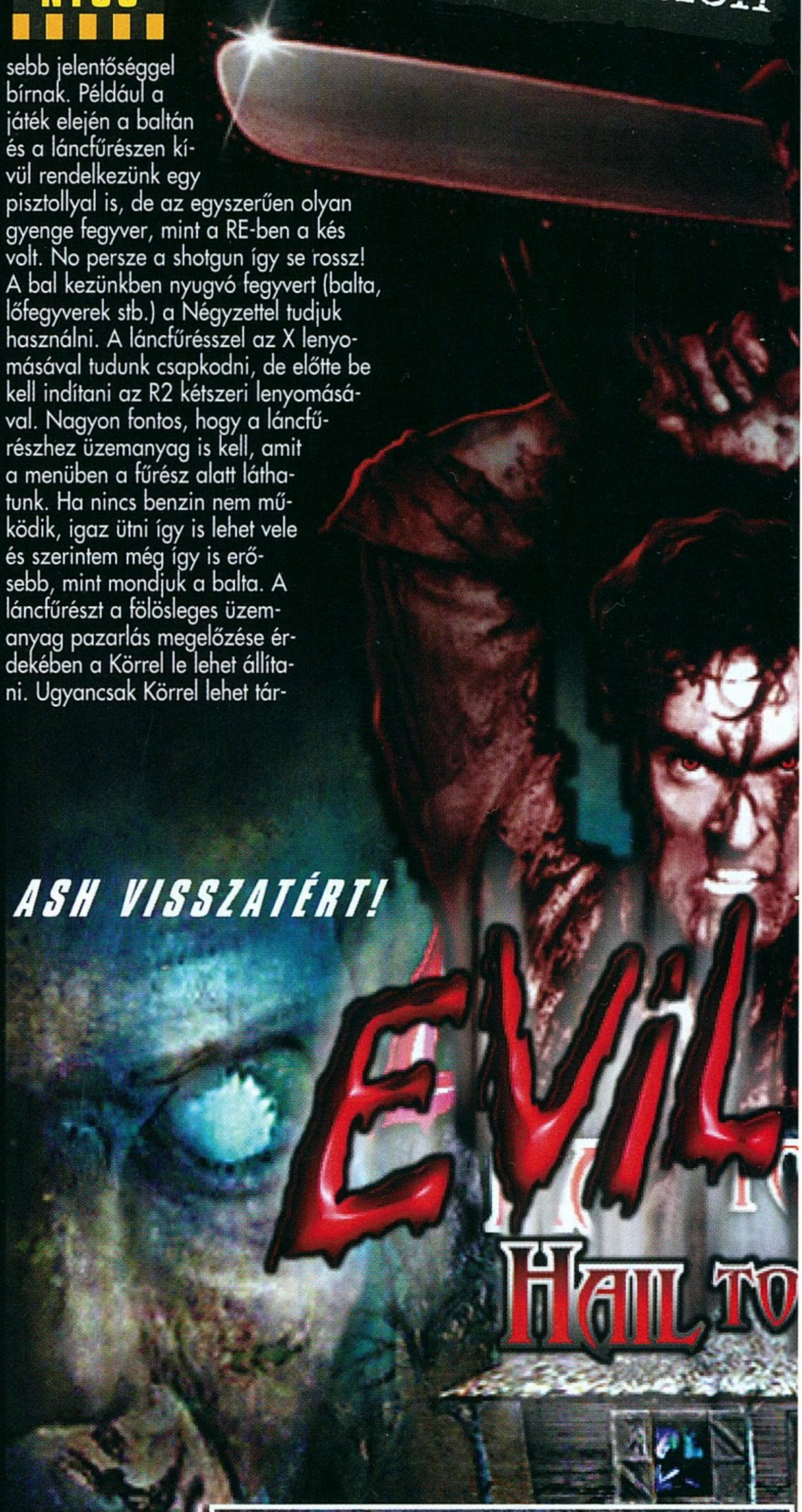
ASH ÉS A TITOKZATOS KÖNYV

Az Evil Dead megjátékosított változata erősen a film történetére épül. A sztoriról az intróból kapunk bővebb felvilágosítást. A játék egész pontosan néhány évvel a film harmadik része után kezdődik. Ekkor Asht különös álmok kezdik gyötörni. Ezekben a látomásokban újra a Halottak könyve kerül a középpontba. Ash úgy érzi, a Gonosz próbál visszatérni, ezért úgy dönt visszamegy arra a helyre, ahol már egyszer túlélte a borzalmakat. Viszont most úgy érzi nem szabad egyedül mennie és barátnője Jenny is vele tart. A házban, ahova megérkeznek hamarosan beindulnak az események. Jennyt elragadják a visszatérő démonok. Ash úgy dönt ideje akcióba lépnie, újra előkerül a láncfűrész egy balta és már kezdődik a játék. A főfeladatunk az lesz, hogy először is túléljük a borzalmakat, megtaláljuk Jennyt, és összegyűjtve a Halottak könyvének lapjait megállítsuk a Gonoszt.

KEZELÉS

A főmenüben nem találunk sok mindent, csak azért említem meg külön, mert ha sokáig nem nyomunk semmit Ash szórakoztató beszólásokkal akar rávenni minket, hogy nyomjuk már meg a Startot és kezdjünk el játszani. Nem különösebben fontos dolog, de érdemes meghallgatni, mert tényleg vicces.

Magában a játékban Asht külső nézetből láthatjuk, úgy, mint a Resident Evilt. A játék irányítása viszont valamivel összetettebb, mint a horror játékok etalonjának a kezelése. Főként azért összetettebb a kezelés, mert Ash-nél két fegyver is van egyszerre. Elsőnek, ahogy már említettem a jobb karjára van erősítve egy láncfűrész ez lesz a legfontosabb fegyverünk. A játékban viszonylag sok mészáros eszköz található, amivel irtani lehet a túlvilágról érkezett démonokat, de mind közül a legfontosabb az említett fűrész. Ez utóbbit le se lehet venni, tehát a legfontosabb fegyverünk lesz. A Resident Evillel ellentétben itt főleg a közelharcnak van nagy jelentősége, a lőfegyverek kisebb jelentőséggel bírnak. Például a játék elején a baltán és a láncfűrészen kívül rendelkezünk egy pisztollyal is, de az egyszerűen olyan gyenge fegyver, mint a RE-ben a kés volt. No persze a shotgun így se rossz! A bal kezünkben nyugvó fegyvert (balta, lőfegyverek stb.) a Négyzettel tudjuk használni. A láncfűrésszel az X lenyomásával tudunk csapkodni, de előtte be kell indítani az R2 kétszeri lenyomásával. Nagyon fontos, hogy a láncfűrészhez üzemanyag is kell, amit a menüben a fűrész alatt láthatunk. Ha nincs benzin nem működik, igaz ütni így is lehet vele és szerintem még így is erősebb, mint mondjuk a balta. A láncfűrészt a fölösleges üzemanyag pazarlás megelőzése érdekében a Körrel le lehet állítani. Ugyancsak Körrel lehet tár-





gyakat felvenni és ajtókon átmenni, ehhez kétszer kell lenyomni a gombot. Futni is tudunk az R1-gyel. Fontos, hogy futás közben is tudunk használni a fegyvereinket. Még maradt egy gomb a Háromszög, amivel beszéltethetjük Asht, aki mindenféle beszólással szórakoztat minket.

A menübe a Selecttel juthatunk. Mondanom sem kell, hogy a hely be lett szabályozva, igaz először igencsak tágasnak tűnik a menü. Persze ez csak látszat, hisz ahogy haladunk a történettel, rengeteg tárgyat felszedhetünk és hamar elfogy a hely. Az Invetory alatt találjuk a Text menüt. A történet szerint iratokat gyűjthetünk, itt lehet őket elolvasni. Sőt a fő feladatunk a Halottak könyvének teljes megszerzése lesz. A Gonoszt csak úgy lehet hatástalanítani, ha összeszedjük a könyv hiányzó részeit. Ez nem lesz egyszerű, mert néhány lapot igencsak nehéz lesz felvenni. A Text alatt találjuk a Map-

et azaz a térképet. Találunk még két almenüt, amit viszont csak ládáknál használhatunk. Úgy, mint a RE-ben itt is a ládákba pakolva lehet a tárgyainkat tárolni. Ugyancsak a ládáknál lehet menteni, ehhez azonban szükség van Save Type nevű tekercsre.

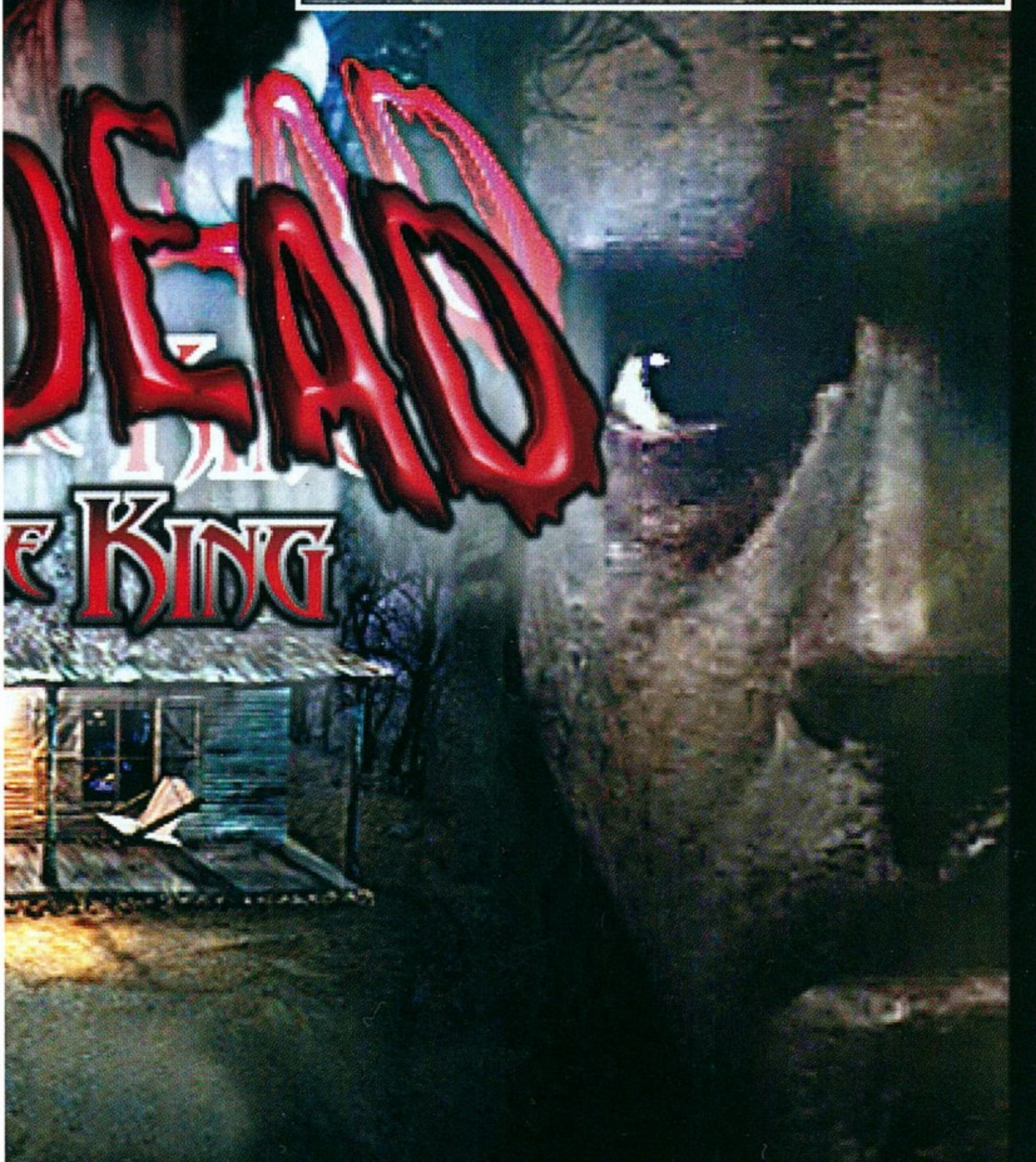
JÁTÉKMENET

A játékmenetet nagyon egyszerűen össze lehet foglalni. Teljesen a RE-re épít, azaz haladunk előre a helyszíneken miközben tárgyakat gyűjtögetünk. Ezeket az eszközöket aztán a megfelelő helyen használva továbbjuthatunk a történetben. Sajnos helyhiány miatt végigjátszást nem tudunk nyújtani a játékhoz (pedig a nélkül nagyon nehéz vele játszani, sebaj TALÁN a DC változathoz), ezért írok néhány fontosabb dolgot. Mindent érdemes átvizsgálni a terepen. A legfontosabb tárgyak csillognak ugyan, de találhatunk rejtett, ám mégis fontos eszközöket is. Ezeket aztán a menüből lehet használni (az X-szel). Lesznek tárgyak, amiket kombinálni lehet, illetve kell is egymással mielőtt használni tudnánk. Találunk gombákat játék közben ezekből a megfelelő helyen különféle dolgokat nyerhetünk, például a piros színű galócából üzemanyagot lehet előállítani. Gyógyításokat, benzint és lőszert folyamatosan fogunk találni a kinyírt, szörnyek, démonok és zombik után. Ezeknek a tárgyaknak az utánpótlására nem lehet gond (a benzint kivéve), mivel az említett gonoszok folyamatosan újra termelődnek a játékba. Ez mondjuk nem éppen pozitívum. Én legalábbis mióta videojátékokkal játszom utálom, ha egy játékban a szörnyek csak úgy a semmiből újra termelődnek. Itt viszont állandóan újra és újra előjönnek az ellenfelek. Alig hogy kinyírtuk őket már meg is jelenik a következő garnitúra. Ez főleg akkor lesz idegesítő, ha ketten-hárman támadnak ránk egyszerre. Azt hiszem nyugodtan kijelenthetem, hogy az Evil Deadnek ez a legnagyobb hibája! Legalább ha egyszer kinyírunk egy démont, addig ne jönne vissza, amíg az adott helyen tartózkodunk, de nem – mindig csak jönnek és jönnek. Igaz így folyamatosan kapunk gyógyításokat, de elkerülhetetlen energia veszteség is származik a harcokból, amit állandóan pótolnunk kell. Szerintem ez lesz az az ok, amiért sokan néhány percnyi játék után nagyon meg fogják unni az ED-et, mert ezért a játékmenet nagyon nehézzé, de főleg idegesítővé vált. A sok harctól ugyanis előbb-utóbb kifogy a benzin a láncfűrészből és nem tudunk olyan hatékonyan mészárolni. Benzint ugyanis nem sokat fogunk találni, tehát érdemes spórolni vele. Igaz ez nem lesz könnyű, mert a legtöbb helyen nem lehet csak úgy elfutni és menekülni a szörnyek elől. Az egy dolog, hogy be lehet akadni és ragadni az ellenfelekbe, de fürgébbek még üldözőbe is vesznek minket és amíg nem jön képváltás kergetnek. Különösen idegesítők a csontvázak, amik ki tudja hogyan, de gyorsabban szaladnak még nálunk is.









Visszatérve a történetre, kitartóan kutassatok és vizsgáljátok a terepet, mert könnyű a játékban elakadni. Viszont ha alaposak vagytok és mindent végigpróbáltok nem okozhat gondot a továbbjutás.

NEGATÍVUMOK ÉS POZITÍVUMOK

Igazság szerint az Evil Dead a megszállott Resident Evil rajongóknak készült, illetve a film ismerőinek és kedvelőinek. Másnak én nagyon nem ajánlom ezt a játékot, mert roppant nehéz és idegesítő. Aki viszont RE stílusában keres egy igazán erős kihívást kínáló anyagot az Evil Deaddal teljesen megtalálja a számításait. Még egyszer hangoztatnám azonban, amit a cikk legelején már említettem, hogy a játékkal kapcsolatban ne az első benyomásotok alapján alkossatok képet, mert az ebben az esetben csalódást okoz! Ha szeretitek a stílust és jobban belemerültök az ED-be nagyon jól lehet vele boldogulni, főleg mert történet nagyon eredeti és izgalmas is nem beszélve a számtalan váratlan eseményről. Például a történetben még az időutazás is központi szerepbe kerül!

A grafikát illetően vegyesek voltak az érzéseim. A hátterek és terepek nagyon jól néznek ki főleg PS színvonalon, kíváncsi leszek a DC változatra. Megpróbálkoztak azzal a készítők, ami Fear Effect alkotóinak sikerült is, azaz a hátterek folyamatosan mozgásban vannak. Mondjuk az FE kidolgozottságát és filmszerűségét a játék meg sem közelíti, de azért jól néz ki a program. Ezzel ellentétben azonban a zombik és szörnyek kidolgozottsága enyhén szólva is puritán. Nagyon kevés poligonból és textúrából építették fel őket ezért silányul néznek ki. A RE kell megint elővennem, hisz ott mindenegyes zombi vagy szörny nagyszerűen festett. Itt viszont olyan gyengék a szörnyek, hogy a legtöbbjük inkább nevetséges, mint félelmetes. Ráadásul ne reménykedjünk valami művészi horrorban sem. A vér ugyan fröcsög rendesen (a láncfűrészről például állandóan), de ezzel ki is fújt az egész. Semmi lerepülő végtagok, vagy széttrancsírozható szörny. Tudom, hogy ennek hiánya így leírva igen brutálisnak hat, de ha egyszer a játék alapja egy olyan kegyetlenül erőszakos film, mint az Evil Dead, akkor elvárható lenne, hogy kicsit brutálisabb dolgot láthassunk a játékban. Még szerencse, hogy a hangulat a helyén van, amit a sejtelmes zajok, és jól alkalmazott zenei aláfestések csak fokoznak. A hangulat terén azt hiszem a játék megállja a helyét a RE-lel és a Silent Hill-lel szemben is. Sajnos azonban a pozitívumok mellett nem lehet szemet hunyni a fölött a zavaró momentum felett, amit már írtam, azaz a játék nehézsége és sajátosságai miatt csak kevesek tetszését fogja igazán megnyerni.

Veres Miki

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

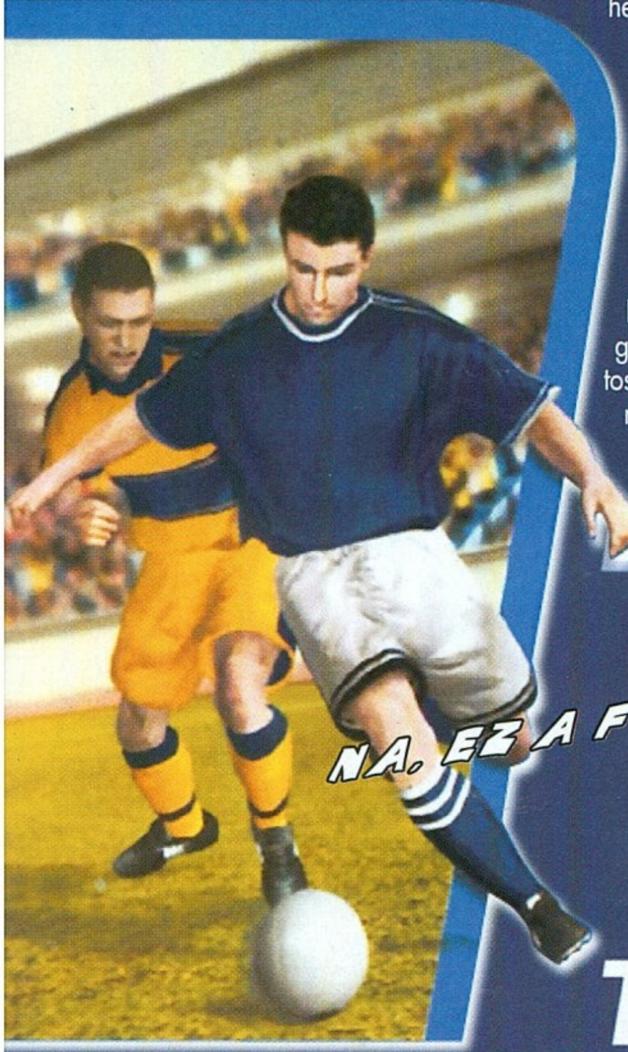
THQ/HEAVY IRON STUDIOS

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: KÖZEPES
SZAVATOSSÁG: KÖZEPES
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: JÓ

1 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÉRDEKES TÖRTÉNET ÉS HANGULATOS KÖRNYEZET
× AZ ÚJRATERMELŐDŐ SZÖRNYEK MIATT IDEGESÍTŐ AZ EGÉSZ

7 pont



THIS IS FOOTBALL 2™

Nem örülök, amikor ilyen cikket kell írnom. Talán minden tesztelőnek a legkomolyabb rémálma egy olyan játékról írni, ami szinte semmilyen szinten nem elfogadható, mégis most egy ilyet kell tennem. Ráadásul még az is benne van a játékban, hogy ötletileg és stílus ügyben rendben legyen, mégis a This is Football 2 sajnos már nem erre a világra való. Azt kell mondanom, hogy a focijátékokban nagyon-nagyon kezd monopolhelyzet kialakulni. Az EA-Sports bizony igencsak kifejlesztett egy technológiát, melyen keresztül a játszhatóságot sikerült borzasztóan könnyűvé és érezhetővé tenni. Sajnos ebből adódóan minden olyan játék, amely nem képes hasonló, de legalább megközelítően könnyű játszhatóságot kifejleszteni, szinte instant halálra van ítélve. Akármilyen szép a menürendszer, akármilyen átlátható minden, akármennyire szépek a stadionok, a nap végén minden azon múlik, hogy meg tudjuk e könnyen és saját elképzelésünk szerint játszani azt a fránya labdát. Ha ez nem sikerül, akkor annyi. És ez nem sikerül a TIF2-ben.

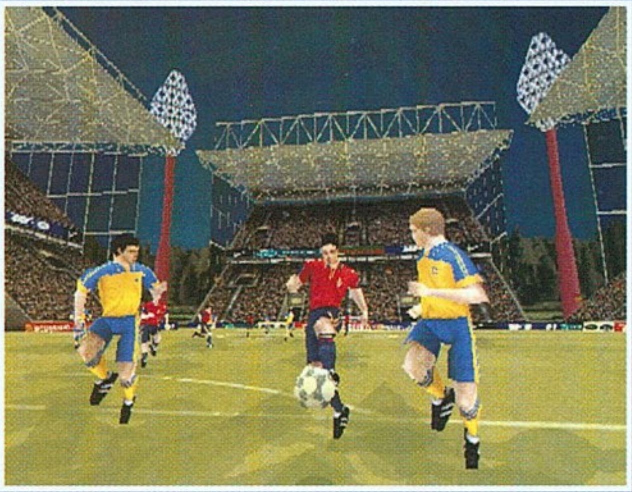
Az intró még egészen elfogadható lenne. Nem különösebben magával ragadó, mégis teljesen rendben van és látványában is elfogadható. A menürendszer is egyszerű és jól navigálható, egyszóval itt sincs nagyon baj. Ha a csapatokat nézzük, mindenki megtalálja a legfontosabb mancsaftokat, így tartalmilag is jól sikerült minden. Nem kell megemlítenem a különböző formációkat, cseréket, természetesen ezek is benne vannak a játékban. És akkor eljön a mérkőzés...

Az a szó, hogy borzasztó, nem igazán fedi a játék irányíthatóságát. Annyira lomhán és lassan mozognak a srácok a füvön, hogy néha-néha üvölteni lett volna kedvem a tehetetlenségtől felbőszülve. Az első pillanatokban még azt hittem, hogy majd a megszokott módon az opcióknál beállíthatom a sebességet, ám megdöbbenve tapasztaltam, hogy ez itt teljesen kimaradt. Olyan lassúak az emberek, mintha folyamatosan az ismétlést néznénk. A másik használhatatlan dolog a játékosok közvetlen irányítása. Hátkéremszépen, ha én egy fejlesztőbrigád élén vagyok, megpróbálom a legfontosabb gombfunkciókat némileg átvenni másik sikeres programokból. Nem, nem koppintani kell, csak végiggondolni, hogy mondjuk egy focirajongó megszokta a Fifa-gombkiosztást és ez után a kezébe veszi ezt az amúgy is kicsit lassú játékot, hát bizony szét fogja rágni az irányítót dühében. Az, hogy nem lehet gyorsan, reflexből lőni vagy cselezni még megszokható, de azt, hogy egy lapos passz átadásához, ha jól számoltam 3 gombot kell lenyomni, az már butaság a készítők részéről. Butaság, hülyeség, elfogultság! Nem vagyok levélírogató típus, de ha nem itt lennénk ebben az országban és módomban állna beszélni, vagy kommunikálni a TIF2 készítőivel, bizony megkérdezném őket, hogy mi a fenét gondoltak, amikor ezt a játszhatóságot kiengedték a piacra?! Csak egy elfogadható válasz fordult meg a fejemben, ez pedig a már pár sorral feljebb említett elfogultság. El tudom képzelni, hogy annyira sokat játszottak és annyira megszokták ezt a gombkiosztást, hogy a végén még ők is elhitték: játszható programot csináltak. Nem. Sajnos olyan szinten nem, hogyha én lennék a játékgyártó társaság egyik vezetője, komolyan megfontolnám a fejlesztők munkaköri feladatait, magyarul: kirúgnám őket. Ha rondácska lenne, de játszható! Mennyivel több pozitívumot lehetne írni róla! Fáj a szívem, mert ott a magyar zászló a nézőtéren, az a magyar zászló, amit az EA-Sports egyszerűen piros-fehérnek hisz. Itt piros-fehér-zöld. A kommentátor jókat mond, nem késik a hang, nem törik a kép, nincsenek bugok. A játék ismeri a legtöbb formációt, minden hangot, látványt, megmozdulást beleprogramoztak...olyan jó lenne ez a TIF2! De sajnos még a "gyenge"-jelzőre sem érdemes.



Talán érezhettek valamit a készítők is ebből, mert beiktattak egy olyan pontot, melynek segítségével kicsit megtanulhatjuk az irányításokat. Ez a Training Video. Itt egy kommentátor tanítja meg nekünk, hogy melyik gombbal, melyik lövéstereszthetjük meg. Nem rossz ötlet, de mindenképp használhatatlan, mivel nem próbálkozhatunk helyben a mozdulatokkal, hanem miután megnéztük a videót, vissza kell mennünk valamelyik menüpontba és ott gyakorolni. Mire ezt megteszitek, már rég elfelejtettük a gombkombinációkat. Majd ti is elborzadtok, amikor ráébredtek, hogy elvileg rengeteg mozdulat, rengeteg megoldás van, de kivitelezni őket, már annál nehezebb. Próbáljátok elsajátítani amit tudtok, majd gyakorolgassatok a játékban mindenhol, ahol csak lehet, bár ez a menüpont tipikus esete a "nesze semmi, fogd meg jól"-történetnek.





Nem tudom értékelni a This is Football 2-t, mert értékelhetetlen. Valami olyasmi az egész, mintha valaki elővesz egy PC-t, amiben van egy 50 gigás HDD, egy baromi jó 3D gyorsító, 240 mega RAM, hálókártya, 900-as processzor, majd fogja és felrakja rá a Windows 3.1-et. A gépben rejlő lehetőségeket bizony nem nagyon tudja kihasználni, mert nincs módja rá, hogy a megfelelő módon irányíthasson mindent.

Rég nem voltam ennyire dühös egy programmal kapcsolatban. Nagyon megnőttek az elvárások az elmúlt hónapokban a sportjátékokkal szemben és ebből adódóan az ember azt várná, hogy mindenki kitesz magáért és elkövet mindent, hogy versenyképes maradjon. Lehet, hogy a játék készítői szívüket-lelküket beleölték a programba, mégis azt kell mondanom, hogy annyira rosszat sikerült alkotniuk, hogy már-már a korai Playstation játékok színvonalához hasonlít. Pedig idő és példa lett volna a jobb játszhatóság elérésére, így nem tudok olyan komponenst elképzelni, ami lehetetlenné tette volna egy jobb játék, egy jobb játszhatósággal való megjelenését. Ez sajnos itt nem sikerült, és ha tőlem megkérdezik, hogy melyik a legidegesítőbb foci, amivel valaha játszottam, hát bizony minden tartalom és látványi pozitívum ellenére a This is Footballt 2-t fogom megnevezni. Hmm...és most kéne egy pontszámot adnom rá?!

Adam



THIS IS FOOTBALL 2

SONY

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	SIRALMAS
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

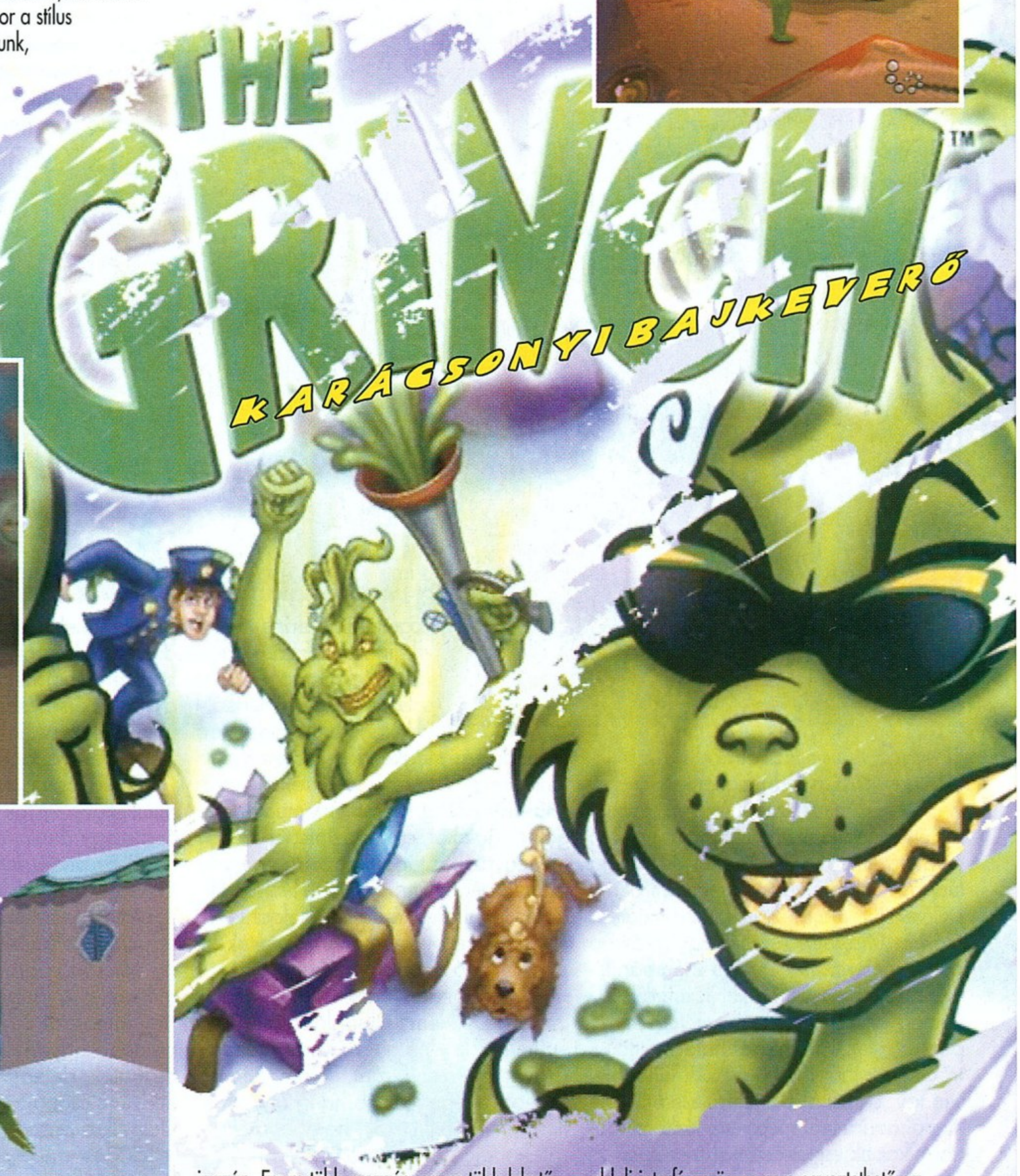
1-4 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ TARTALMAS, RÉSZLETES
× TELJESEN JÁTSZHATATLAN

3 pont

THE GRINCH

karácsonyi bajkeverő



Lassan kezdenek kikupálódni ezek a játékkiadók, és hogyha egy film játékadaptációjával próbálnak meg kirukkolni, akkor azt időben lépik meg, s nem jó 2 hónappal rá, amikor az már a kutyát sem érdekli.

ELŐÉLET

A The Grinch című filmnek külön kis lajstroma van, hogy miként kerülhetett ez most karácsonykor a mozikba világszerte. Szóval, volt ez a Geiselné, aki úgy gondolta, hogy eladja... Nem, ez nem lesz jó. A Jim Carrey most végre kapott egy olyan forga... Nem, ez sem tetszik. Talán a legegyszerűbb az lesz, ha az elejéről kezdem az egészet. Szóval volt ez az Ádám, meg az az Éva... Ok, nem leszek barom... Tehát: Theodor S. Geisel-től kell kiindulnunk, hiszen ő maga személyesen Dr. Seuss, aki unalmas perceiben meséket fabrikált, ki tudja már milyen célból.





Rengeteg mesehőst adott a világnak, melyek közül a Grincs is, csak épp olyan hétköznapi volt, mint az összes többi. Bár, hogy kis hazánkban való elterjedését ki akadályozta meg? Talán még egy dátummal adósotok vagyok, ez pedig 1962, a Grincs első debütálásának ideje. Grincs, a zöld szőrmók, egy velejéig romlott ember, akinek csak az jár az eszében, hogy megakadályozza az emberek boldogságát. Ne legyen egy kacaj sem az utcákon, egy békés tekintetre sem lehet vetemedni – dermesztően hideg legyen minden szív. És mikor jöhetne el a legalkalmasabb pillanat arra, hogy az ember gonoszkodjon, ha nem a szeretet ünnepén: karácsonykor. Szóval a karácsony ellenes transzparensek kevésnek bizonyulnak, így jóval szervezettebben kell a frászt hozni a gyanútlanokra... A mese animációs sorozat és könyv formájában is napvilágot látott, azonban bármennyire is szerették volna a TV illetve filmstúdiók megkaparintani a jogokat, ezt Dr. Seuss nem engedte. És kilenc éve özvegye sem. Aztán ki tudja miért, de kötélnek állt a feleség, és az Universal Pictures-re ruházta a jogokat, hogy úgy jelenjen meg a Grincs a vásznakon, hogy az méltó legyen férje emlékének. És hát nem szégyenkezhet a stáb, hisz rekord mennyiségű pénzhalmokat voltak képesek illetve kénytelenek beleölni a filmbe ahhoz, hogy a rengeteg számítógépes és egyéb effekt, no meg Jim Carrey is a helyén legyen.

Ebben a történetben a Grincs elveszti ádáz terveit az ő csodálatosan gonosz gépeiről, melyek egy véletlen folytán beszállingóznak a helyi váraroskába. Így kénytelen kelletlen lesz becammogni értük, s ha már arra jár, jól elvenni mindenki kedvét mindennemű boldogságtól. Reszkessetek, jön a Grincs!

A BÜNTETÉS

A The Grinch egy ügyességi, ugrálós játék. Platformot már nem mertem írni, mert nagy tudású Csipi barátom rögtön beanyázna, hogy a Mario 64 a platform és nem ezek a gagyik. Én meg tisztelem az erőt, és tekintélyt, úgyhogy szépen csöndben maradok...Aha, nem ettem meszet! Szóval, hogy akkor a stílus meghatározásnál maradjunk, van ez a zöld figuránk, akit hátulról fogunk látni a képen, követő kameramozgással. És ez az egyik üdítő színfolt az ilyen stílusú játékok egén, hisz egy kritikus pont szokott lenni, amikor kicsit bénázik a nézőpontunk. Hol beragad, hol túl lassú, hol nagyon béna – szóval bajforrás van rendesen. Itt azonban valami programozói ötlettől vezérelve ilyennek nem vagyunk kitéve. Már játszottam vagy fél órája, és semmi gixer. Nem volt akadás, nem gabalyodott semmi, semmivel – és ez tök jó! És miben más még, mint az átlag effajta játékok? Hát az összetettségben kérem szépen. Soha, egyetlen ugri-bugri játék nem tudott még ilyen szintű összeszedettséget produkálni. Mert a program figyel mindent. Van egy naplónk, ami raktározza az információkat arról, hogy hány ajándékdobozt törtünk szét a pályákon, hogy mennyi fecnit találtunk meg az elszórt irataiinkból, hogy éppen hol állunk a pályaközi küldetésekben. Merthogy minden pályán komoly gonoszteltekre lesz szükség. Például össze kell kuszálni a karácsonyi visszaszámlálást a városban, össze kell pingálni festékkel a polgármester arcképét, el kell hervasztani bársonyos leheletünkkel a karácsonyfákat, méhkaptárt kell a kéményen át a házakba juttatnunk, és rengeteg, ehhez hasonló ármányos cselszövést véghez vinnünk. A játék 4 pályát tartalmaz, azonban nem olyan rövidkék ezek a kis történetek, mint ahogyan azt más játékokból megszokhattuk. Amikor már azt hittük, hogy mennyi mindent gyűjtöttünk, hány feladatot megoldottunk, akkor kezdődik csak el a játék igazán. Egyre több mozgás, egyre több lehetőség nyílik meg, ahogy fokozatosan lépdelünk előre, és persze ne feledkezzünk meg segítőtársunkról sem, Max-ról a kutyusról, aki egyedül képes elviselni sanyargatásainkat, viszont őt is irányításunk alá vehetjük.





Annyi, de annyi mindent írnék még ide, de hát félő, hogyha belemelegednék, akkor egyrészt jövő héten sem jelennénk meg, másrészt pedig keretem sincs rá biztosítva, úgyhogy pár szavas értékelés következik. Egyértelműen a Spyro, Crash és effajta játékok sorába sorolnám a The Grinch-et, már csak grafikai motorja miatt is, azonban a belső szerkezet, a program játékos oldali interfésze össze nem egyeztethető az alábbi két címmel. Rengeteg a megoldandó feladat, amik viszik egyre beljebb a játékost az erdőben, aztán már csak pislákol kifelé, hogy jól beleesett ebbe a gonoszkodós játékba, aminek grafikája éles, hangja gyönyörűen cseng, és irányítása is a helyén van.

Bagó Péter

THE GRINCH

UNIVERSAL STUDIOS/KONAMI

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A HANGULATÁNÁL FOGVA EGYSZERŰEN DÖBBENETESEN ÖSSZETETT ÜGYESSÉGI JÁTÉK, EGYEDÜLÁLLÓ
× SOK TEREPTÁRGY ESETÉBEN BELASSUL

9 pont

Nálam kicsit furán alakult ez a január, különösen játéktesztelés szempontjából. Mivel ezekben a napokban kezdtem el írogatni a diplomamunkámat, hát már jó másfél hónapja szóltam a Martinnak, hogy legyen kíméletes a játékokkal kapcsolatban, mert alig akad időm tesztelni, vagy ha mégis, akkor viszont aludni nem fogok egyáltalán. Na, úgy néz ki, hogy az alvás marad el, mert sikerült erre az időszakra beiktatni az első PS2-cikkeket, így hosszú órákat töltöttem a gép előtt, pont akkor, amikor elvileg közvélemény kutatást kellett volna végeznem... A másik érdekesség ezzel a Fifa 2001-el kapcsolatban, hogy már harmadszor tesztelem!



Először a KByte oldalain kellett írnom róla egy írást, majd megkaptam a PS verziót is, amiről szintén egy 2 oldalas értékelést kellett kiállítanom, most meg a változatosság kedvéért, a PS2-kiadás is nálam van. Már várom a DC-verziót, majd ezt követően az N64-es átiratot... Az már egy másik dolog, hogy pont ebben a számban olvashatjátok Uefa Striker-t, amiről a legnagyobb jóindulattal sem tudtam pozitív értékelés írni, sőt határozottan trágyának tartom az egészet, különösen így, a Fifa 2001 tesztelése után! Annál az írásnál még nem tudtam, hogy kapok egy másik focit, mégis úgy tűnik, engem igazol a történelem, mert pontosan azok a dolgok "csillognak" a legjobban a játékban, melyeket én hiányoltam az Uefa Striker-ből.



Azok kedvéért, akik nem találnák meg az írásban, kiollóznám a lényeget: "...hogy a játékosok arcán látni fogjuk az indulatokat, vagy, hogy egy-egy becsúszásnál, talán sikerül kirúgni a gyeptéglából pár darabot. A kapusok különlegesen dinamikus mozdulatai és a játékosok fizimiskája már csak mellékes elképzelés volt..."

Hát ebben a játékban szinte minden megtalálható, amit a többi fociprogramtól vártunk és reméltünk. Bár a gyeptéglából itt sem sikerült kirúgni egy darabot sem, de a játékosok hasonlítanak magukra, a kapusok élethűen mozognak és rengeteg olyan pont van, ami meg sem fordult a fejemben, mint elvárás, mégis amikor megláttam a fejemhez kaptam, hogy "IGEN", ez az, ami még ide illik. Valahol szerintem mindenki tudta, hogy ez a játék olyan lesz, amilyet várunk tőle, ettől függetlenül szerintem minden hozzám hasonló focirajongóban benne volt az a kis kétely, amit minden új mérkőzés megkezdésekor érezhetünk.



Ha tartalmilag szeretnénk megvizsgálni a játékot, akkor szinte teljesen megegyezik a többi konzolra, vagy számítógépre átírt Fifa 2001-el, ettől függetlenül egy-két fontos dolgot leírok azok kedvéért, akik most vettek először 576 Konzolt (Sziasztok!).

A Fifa sorozat minden darabja megpróbál egy kiemelt tulajdonság köré épülni. Volt ilyen a játékosost mozgása, volt egy zeneszám (Fatboy Slim) és most a legnagyobb hangsúlyt arra helyezték a fejlesztők, hogy a játékosok hangjait emeljék ki a program lehető legtöbb pontján. Ez gyakorlatban azt jelenti, hogy minden érzelmet vagy eseményt egy mondat, káromkodás, esetleg fájdalmasabb gólnál nyüszítés kísér. Ez már az intróban átjön, amikor össze-vissza dumál mindenki.

A menüpontoknál a megszokott rendszerben kell járkálnunk, a megszokott áttekinthetőség jellemzi az összes választható opciót. Mivel Playstation 2-ről beszélünk, a menüpontok alatt a háttérben nagyon szép és stílusos animációk segítik a jobb hangulatot (persze annyira közel sem érdekesek és szépek, mint mondjuk a Ridge Racer-ben a női mellei és feneke ;).

Szóval, a hátterek szépek viszont kicsit felemelném szavamat a választható csapatokkal kapcsolatban és most itt szeretnék szubjektíven nyilatkozni. Én elhiszem, hogy a világban jönnek fel a focicsapatok és már mindenhol megtaláljuk a jó játékosokat és természetesen ez a játék (mármint a Fifa 2001) is a világ minden pontjára készül, de azért mégsem kéne ennyire nyalizni tartalmilag a készítőknek. Pontosabban arról beszélek, hogy a választható csapatok között mindig volt egy pont, ahol a gyengébb, de országukban bajnok csapatok voltak elérhetőek. Itt mindig voltak magyar csapatok, sőt néha még a kupagyőztesek is bekerültek a választékba. A Fifa 2001-ben viszont az "OTHER"-pontban, ahol ezek régen voltak mindössze egy darab csapat van!! Ez pedig a Galatasaray.

Egy csapatért sikerült egy új pontot létrehozni? Micsoda baromság már ez ?! A többi csapat kimaradt, így nincsenek magyar klubcsapatok, de egyik kedvenc csoportom a klasszikus csapatok is ki lettek dobva. De kinek kell a hely? Hát, a koreai bajnokságnak és a japán fociligának! Tudom, hogy mi gyengék vagyunk fociból, de vannak rajtunk kívül még csapatok, akik bizony megérdemelnék, hogy itt legyenek. Azt is tudom, hogy nagy piac Korea (pláne ha majd egyesülnek) és Japán is, nem is beszélve a fejlesztők és kiadók hovatartozásáról, mégis talán meg lehetett volna oldani úgy is, hogy mondjuk az európai verzióban, az európai csapatok legyenek többségben! Mindegy, ez pusztán üzlet és én sosem voltam jó üzletkötő. Szerintem sok minden változhat a világban, mégis számomra az örökranglistán magasabban áll mondjuk a Cseh vagy a Portugál liga, mint a koreaiak. Na, ezt hagyjuk, mert még félreérti valaki...

Ez volt az utolsó rossz pont a játékban és innentől már csak a pozitívumokról szeretnék írni, bár egy-két apró hibát megemlítenék, melyeken a későbbiekben érdemes javítani.

Kezdjük az elején. Amit a Playstation 2 tud, azt a játék nagyon jól és szépen kihasználja. Grafikai szempontból csak pozitívumokban beszélhetünk, még akkor is, ha első ránézésre kicsit furán éreztem magam, mert a kameraállás kicsit lejjebb van, mint megszoktam és közelebbről látni a játékosokat. Ezt javíthatjuk, ha az opciónál picit megemeljük a kamerát, de idővel megszokjátok majd és ugyanúgy átlátni a pályát és érezni a többiek mozgását, mint a régi kameraállásnál.

A közönség hangulata teljesen rendben van (nem úgy, mint az Uefa Strikerben, ahol a világ legnehezebben sti-





mulálható közönségét sikerült összehozni a gyártóknak). Itt mindenki a csapattól függően üvölt és buzdít, fütyül, ha nem tetszik a mozdulat és őrjöng a gól láttán. Ha a pályán zajló eseményeket nézzük, ott is rendben vannak a hangok, mint már feljebb említettem a program erre helyezte a legnagyobb hangsúlyt, így minden játékost hallani. Amikor káromkodnak és üvöltöznek egymással tisztán kivehető, hogy miről beszélnek, sőt nyelvek szerint is le vannak bontva a hangminták, így a németek például németül káromkodnak, míg az oroszok ruszkiul anyáznak. Az edzők bekiabálásait is hallani, bár azt kevésbé.

Ha valaki olyan gépen játszik, ami megfelelő sztereo rendszerrel van felszerelve, még hagyatkozhat a hangokra is támadás közben, mert sokszor a játékosok üvöltve kérik a labdát és ha nem is látjuk őket, a hang irányába passzolva, odarúghatjuk nekik a labdát. Elképesztő, ugye? Ha nekem valaki tíz évvel ezelőtt azt mondja, hogy egy focijátékban úgy fogok passzolni, hogy a hang irányára figyelek a Hi-Fi rendszeren, hát kiröhögtem volna rendesen. És akkor még nem beszéltünk a játékosok arckifejezéséről, ami nem tökéletes de élethű. Mérgesek, vigyorognak és fájdalmasan eltorzulnak, amikor egy sérülés után levisszük őket a pályáról.





A pályát körülvevő grafika is lenyűgöző konzol-szinten. A kispadról felfel ugrál az edző és mérgesen integet egy-egy rosszabb támadás után. A cserejátékosok is időnként felpattannak a helyükről és öklüket rázva adóznak a dühnek, amit egy-egy kihagyott lövés ébreszt bennük. Egyébként ezek a cserejátékosok a pálya szélén is láthatóak, amint melegítenek. A biztonsági őrök is aktívan bemozdulnak olykorolykor, de számomra az egyik legjobb és leghatásosabb hangulati elem mégis az volt, amikor észrevettem: a pálya szélén lévő operatőrök követik a labdát a kamerával. Hátkéremszépen, mi kell ennél több? Élethűség szempontjából abszolút jeles a program és akkor még nem beszéltem a játékosok mozgásáról és viselkedéséről. Persze erről majd egy kicsit később, előbb a mérkőzés közben állítható menüpontokról mondanék véleményt...

A legnagyobb változás az előző játékokhoz képest az ismétlésben választható kameraállások száma. Valószínűleg rájöttek a készítők is, hogyha van egy Freecam-opció, akkor azzal bármilyen kameraállást be lehet állítani, így a fix képeket igencsak megtizedelték, ami először is jó ötlet, másodszor több hely maradt a lemezen egyéb részletekre.

ÚJ FEJEZET NYÍLT A FIFA-TÖRTÉNETBEN

A képernyőn folyamatosan látjuk, hogy melyik gombbal mit lehet csinálni, így könnyen és gyorsan belőhetjük a nekünk legszimpatikusabb nézőpontot.

A csapatok taktikai felállása és viselkedése a megszokott módon lett modellezve, így a szokásos három részes felállást buherálhatjuk, ha nem vagyunk elégedettek a srácok játékával. A cseréket is könnyen és érthetően megejthetjük, nem kell félnünk attól, hogy órákig tartó cserélgetés után az egészet töröljük egyetlen mozdulattal. Most akkor említést tennék arról a pár hibáról, amin azért még lehetne javítani a készítőknek, PS2 ide, PS2 oda.

A legfontosabb ezekből a szélről közvetlenül kapu elé beadott labdák. Nagyon könnyű gólt lőni, egészen pontosan ollózni. Tízből-kilencszer ollózni fog a csatárunk és legalább hétszer gól is lesz belőle. Feltűnően nem tud a kapus mit kezdeni ezekkel a labdákkal. Az ellenfelek mozgása túlságosan gyors a miénkhez képes, ami abban nyilvánul meg, hogy egy olyan emelést, amit mi a büdös életben nem érnénk el, ők Superman-sebességgel befutják és az orrunk elöl elfejelik. A kapusok jól védenek, de néha azért bután bámulják az orruk előtt lévő labdát, egészen addig, míg az ellenfél oda nem rohan, és be nem bikázza a kapuba. Figyelem! Ez nem gyakori esemény, a kapusok azért az esetek 85 százalékában jól védenek, de tény, hogy néha "meghibásodnak".

Talán eddig még egyetlen Fifa játékban sem volt ennyire használható a lőtt passz (L1). Sokkal jobb, mint a sima lapos labda és az ellenfelek sem tudják olyan könnyen elvenni. Egyébként az egész játékra jellemző, hogy nagyon életszerűen kell kialakítani a támadásokat ahhoz, hogy sikerüljön egy gólt lőni. A bírók szigorúsága kicsit egyoldalú, de ez nem meglepő. A tizenegyesek élethűek, érezni, hogy mennyire nincs esélye a kapusnak egy jó lövésnél kivédeni a labdát.

Arra a kérdésre, hogy a Playstation 2 tudása legjobban hol érezhető a játékon egyértelműen a játékosok viselkedése a válaszom. A legjobb és leghangulatosabb pontja az egész programnak! Ha véletlenül beleakad egy lövés a játékosunkba, az megbotlik tőle, ha rosszul veszi át a labdát, úgyszintén látni fogjuk a bukdácsolását és minden mozdulat emberi és élethű lesz, akármit csinálunk, akárhogy.

A Fifa 2001 jó kezdés a PS2 piacon és ha erről az alapról indulunk, figyelembe véve az PS1 fejlődését, remek focijátékok vannak kilátásban. Remélem, nem állnak meg a készítők ennél a szintnél és megpróbálnak még több, még jobb elemet beleprogramozni a játékba. Ha csak ötöd része javul minden évben ennek a programnak, akkor már a világ monopol focijátékáról beszélhetünk.

Befejezésképp elmondanék egy példád a Fifa 2001 élethűségéről! Egy elég szépen felépített támadás végén sikerült valahogy beadnom a labdát, és a csatárom fejese megpattant egy védőn, így lett öngól. A védő dühében odarohant a kapuhoz és teljes erőből belebikázott a labdába. A labda nekiment a kapufának, visszapattant a védőre, igencsak kényelmetlen helyen eltalálva szerencsétlent. Már itt vigyorogtam, de ami ez után következett azt a világon egy játéktól sem vártam volna. A védő görnyedve összeesett...megsérült a saját dühöngésétől. Lecserélte a gép, mert nem tudta folytatni a játékot.

Ádám

FIFA 2001

ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-8 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (554KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP ADAPTER

✓ ÉLETHŰSÉG MAXIMUMON
× NÉHÁNY TÁMADÁS TÚL BIZTOS

9 pont

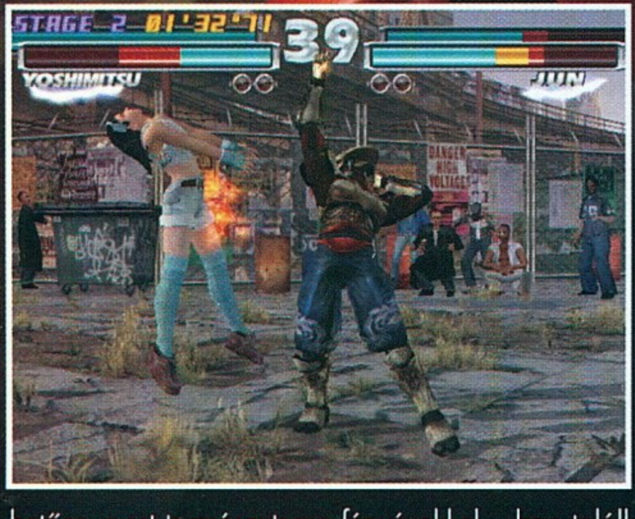
TEKKEN-TUNING!

Tekken Tag Tournament

A Tekken Tag Tournament megérkezése előtt már lázban égtek a gémerek, de főleg a két nagy konkurens masina – a Dreamcast és a Playstation 2 – rajongói akarták tudni: vajon sikerül-e majd a PS2 legjobban beharangozott játékának megütnie a DC-s verekedős progik királyát, a Soul Caliburt? Erre a kérdésre a program tesztelése után kábé 10 perccel már tudtam a választ: NEM SIKERÜLT!
Nnananana, azért ne dőljön senki sem a kardjába! A TTT egy briliáns, jelenlegi mércével mérve szinte tökéletes játék, és kizárólag azért nem jobb, mint a SC, mert az szimplán tökéletes! Hát hogy lehetne az a cucc rossz, ami olyan elődökkel büszkélkedik, mint a Tekken 1-2-3? A PS történelem 3 legjobb, legismertebb, legkedveltebb és legszórakoztatóbb verekedős játékának az utódja hűen követi a megkezdett hagyományokat, habár nem tartalmaz akkora előrelépést a T3-hoz képest, mint az korábban a sorozat részei között megszokott volt.
Mik is ezek a hagyományok? Tudni kell, hogy minden egyes Tekken játék először játéktermi verzióban jött ki, ezt követték a PS átiratok, melyekhez mindig társult valami extra kiegészítés, általában új mozdulatok. A grafika is egyre jobb lett az évek során – ez a PS2 hardverének köszönhetően most természetesen fényévekkel mutatósabb – és az új karakterek is mindig nagyon egyediek (és közkedveltek!) voltak, nem volt semmi erőltetett nyomulás, vérszegény ötletek, mint mondjuk a Mortal játékoknál. Ami mindig ugyanaz volt, az a tökéletes játszhatóság és a tökéletes kezelhetőség. Minden karakternek és minden karakter minden mozdulatának meg van az ellenfele. Kis túlzással azt is állíthatom, hogy a Tekken-ben (ezalatt most mind a 4 részt értem) ha megtanulsz valakivel bunyózni, bármelyik másik szereplő ellen kiállhatsz! Nincsenek szuperemberek és szuper-kedvencek, nincsenek megcsinálhatatlan mozdulatok, minden tökéletesen ki van balanszírozva. Jómagam a PS verekedős játékok közül a legélvezetesebbek-nek a Tekken sorozatot tartom, sőt az összes létező verekedős anyag közül is csak a 2D-s eredeti Strret Fighter 2 áll előkelőbb helyen a személyes listámon.
A TTT nagy újítása a csapattárs megjelenése, amivel már a Street Fighter EX3-ban találkozhattál. Ez azt jelenti, hogy bunyó közben át tudsz váltani a partnerre (egy másik választott karakterre), hogy ő folytassa a matekot. Természetesen a játékban benne van a normál 1-2 játékos mód is, de a Time Attack és Survival versenyeken is indulhatsz. A karakterek megnyeréseit sorban kell megnyitnod és van egy új dolog is, amellyel (pauzálás után) fotókat csinálhatsz bunyó közben az izgalmasabb helyzetekről, és ezeket elmentheted a memóriakártyára. Sőt, még egy ügyességi mini-játékot is találsz a programban. Összességében a TTT is egy "rendes" Tekken játék, az ismert előnyeivel, csak hát egy új géptípusra.
Amit korábban említettem: az újítások ellenére a TTT-et nem tartom elég nagy előrelépésnek a T3-hoz képest. Gyakorlatilag a hardver nyújtotta előnyöket kihasználták, de tartalmilag valamivel többet vártam. Ami nekem kicsit furcsa, hogy a néhány alapmozgás hasonlóságából adódó "szegényességet" nem javították ki. Ezalatt a következőket értem: minden karakter különbözik ugyan, de sokukat mégis képzeletbeli "csoportokba" lehet sorolni. Bizonyos ütések és rúgások ugyanazok. Vannak persze személyre szóló speckók, de sok mozdulat mégis visszaköszön ittott. Ez PS-ön természetesen nem lehetett megoldani, de PS2-re elvártam volna, hogy mind a huszonakárhány karakter összes mozdulata külön-külön meg legyen tervezve.







ÉRTÉKELÉS

Valószínűleg a nagy sietségnek köszönhetően a játék megnyerései nem CG filmek, hanem renderelt játékgrafikát használó animációk. Ez kissé lehangoló a T3 szupi filmjeihez képest. A bevezető és megnyerés CG animáció viszont annyira bika komoly, hogy embernek kell lennie a talpán annak, aki ennél zúzosabbat akar csinálni. Nem is hiszem, hogy Squaresoft programozóin kívül valaki ennél szebbet tudna alkotni.
A játék grafikája szerintem csak a PS verzióhoz képest ütős, egyébként csak "simán" szép. Jócskán elmarad a DC-s Soul Calibur-hoz képest, még úgy is, hogy a PAL verzióban már alkalmazták az anti-aliasing nevű poligon-él kisimító technikát – ez az első, japán NTSC változatban még nem volt benne, ha jól hallottam.
Ne legyünk azért túl szőrös szívűek. Meg kell hagyni, eszméletlen sima a figurák animációja, minden ütés, rúgás és mozdulat tökéletesen meg van komponálva. Élvezet játszani, és élvezet még kívülről nézni is. A hátterek élettel és "hepeningekkel" vannak tele, minden mozog. A kezelhetőség, a gombkiosztás és a játszhatóság szerencsére tökéletes. Jelen pillanatban nem tudok ennél jobbat elképzelni. Egyszerűen semmibe nem tudok belekötni a kezelhetőség tekintetében.
A zenék és hanghatások szintén nagyon ott vannak a szeren. Ahogy ezt már Tekkenéknél megszokhattunk, minden nagyon klappol.
Ha nagy Tekken rajongó vagy, nonstop ott lógsz a szeren, a játék kellemes szórakozást fog nyújtani, AZONBAN csak pont annyit, amennyire a címe is utal: Tekken Tag Tournament, tehát ez csak egy tuningolt Tekken epizód. Ez nem a Tekken 4, amit remélem kifejezetten a PS2-re fognak kihegyezni. Ha viszont régebben sokat Tekkeneztél, és egy rövidebb időt kihagytál, akkor nagykanállal fogod falni a játék nyújtotta örömöket. Nagyon boldog vagyok, hogy a Namco a lehetőségekhez képest kitett magáért!

Martin

TEKKEN TAG TOUNAMENT

NAMCO

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (413 KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP ADAPTER
✓ HOZZA A SZOKÁSOS "TEKKENES" FEELINGET
× NINCS BENNE TÚL SOK ÚJDONSÁG

9 pont

ELŐKÉSZÜLETEK

Nem szokásom, de most tényleg izomból rákészültem ennek a cikknek a megírására. Hosszú napok hosszú óráin át nyüstöltem ezt a Playstation 2-es játékot, mert egy olyan tesztet akartam összehozni, ami hűen tükrözi a valóságot. Nem akartam hasból elragadtatott ódákat zengeni, csak azért, mert PS2-es cuccról van szó.

Nem esett nehezemre belemerülni a Ridge Racer 5 világába, nem erőltettem meg magam, hogy elkapjon a hangulat, mert szerettem annak idején az előző részeket, például a negyedikkel különösen sokat nyomultam. A Gran Turismo 2 kimaradt az életemből, így mondhatni tiszta lappal indultam, nem volt a "kezembe rögzülve" egy korábbi autós játék sem.



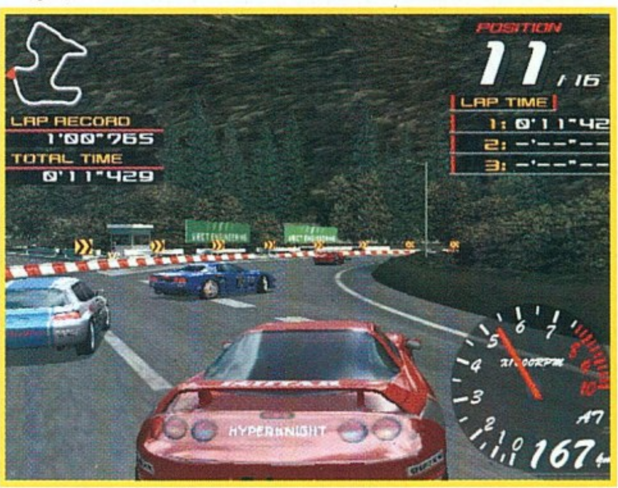
A TESZTELÉS

Azt mindenkinek tudnia kell, hogy a RR sorozat már ősköv ületnek számít a PS történelemben. A játékok tartalmilag nagyon egyediek, mondhatni csak szeretni és utálni lehet őket, "csak úgy" szórakozni velük szinte lehetetlen. Ennek az az oka, hogy az élethűség szempontjából ezek a programok a nullával egyenlők. A kocsik viselkedésének, futásának és kezelhetőségének semmi köze sincs a valósághoz és más autós játékokhoz. A RR programokat úgy kel elfogadni, ahogy vannak, velük együtt a furcsa szabályokat és a bizarr "japános" kezelési fogásokat is. Ilyen például az erőszakos, "erőltetett" driftelés, azaz csúsztatás. A játékban egy idő után (a későbbi versenyekben) szinte csak így lehet sikereket aratni, és a legtöbb kocsi is erre a vezetési stílusra van kihegyezve. A csapatonkénti kb. 6 kocsiból 5 a megszokott módszerrel vezethetetlen, már az első, legenyhébb kanyart sem tudjuk bevenni velük úgy, ahogy kéne. Keresztbe állnak, kifarolnak, bénáznak. Nézd csak meg a felkínált kocsik jellemzőit: a végsebesség és a gyorsulási értékek versenyenként egymással, a kezelhetőség viszont a legtöbb esetben csapnivaló.

Amelyik gép viszont normálisan vezethető (azaz ráfékezéssel lehet bevenni a kanyarokat), annak a fenti két jellemzője katasztrofális, messze elmarad a többi mögött. Meg kell tanulni a tipikus Ridge Racer vezetési stílust: a kanyar előtt felengeded a gázt egy pillanatra, kormányzol (kicsapod a "seggét"), majd újra padlógázt nyomsz, és elkapod azt a pillanatot, amikor egyenesbe tudod rántani a masinát. A RR stuffok a vérbeli játéktermi-stílust képviselik. Nem "autószimulátorok", nem is az autózást akarják megmutatni, hanem egyszerű versenyjátékok kocsikkal a főszerepben.

Rövid játék után rájöttem, hogy a RR5 semmiben sem különbözik elődjeitől, kivéve persze azt, hogy a teljesítmény a PS2 hardverére van optimalizálva. Sajnos – szerintem – a RR5 nem PS2 fejlesztés, hanem egy PS program továbbfejlesztett változata. Ugyanolyan "többrészes" pálya van benne, ugyanolyan futurisztikus külsejű kocsik, és ugyanolyan szemtelenül csal a gép, mint eddig.

En természetesen a legjobban vezethető Civic-fazon kocsit választottam. Nem mindig megy nekem a csapatás utáni egyenesbe rántás, inkább fékkel kanyarodtam. Ebben a játékban nincs lehetőség a hibázásra, a későbbi pályákon, ha elcseszel egy kanyart, SOHA többet nem tudod beérni az első helyezettet. A játék gyors, fel is ugrott bennem a pumpa ahogy kell, elkapott a feling. Az első két versenyt ha jól emlékszem a harmadik nekifutásra meg is nyertem, köszönhetően korábbi RR-es tapasztalataimnak. Utána azonban bekeményített a program és jöttek is a tipikusan RR-es "gyerekbetegségek". Emlékeztem, korábban mennyit idegeskedtem amiatt, hogy az első kocsi olyan előnnyel indul, mintha a mezőny előtt 1 perccel rajtolt volna el. Az is "alapszabály", hogy ha optimálisan hajtasz, bizonyos autókat kivétel nélkül mindig ugyanott érsz utol. Például a 3.-at kizárólag a legszemetebb hajtűkanyarban, magyarul rá vagy kényszerítve arra, hogy mindig a legrosszabb helyeken kelljen előznöd. És ez az a dolog, ami miatt sokan idegrohamot kapnak majd a RR5-től. Tudni kell ugyanis, hogy ha meglöksz egy kocsit, akár a fejed tetejére is állhatsz, mindenképpen te szívod meg a sót! Vagy odacsapódsz a falnak és megállsz, mintha folyékony aszfaltra hajtottál, vagy olyat löksz az ellenfélen, hogy 5 kocsi előnyt adsz neki. Ha egy bolhafingnyit is hibázol, az üldöződ úgy lő ki mellőled, mintha nirtó-meghajtásra kapcsolt volna. Tetszik vagy nem, senkihez és semmihez sem érhetsz hozzá! Ja, menteni meg csak az összes verseny megnyerése után tudsz! Igen, ez dühítő, csalás, de hát ez a RR világa. Döntsd el, hogy akarod-e, vagy nem...









ÉRTÉKELÉS

Az intró tetszetős, marhára stílusos a precíz vágásoknak, zenéknek és a "flash" dizájnos bevillanásoknak köszönhetően – ezt nagyon profin nyomja a Namco – de a képi világa messze elmarad a RR4 mögött, pedig az csak PS-re jött ki.

Maga a játékgrafika is szép, de nem kiemelkedő. Konkrétan nem jobb, mint egy ütősebb DC stuffnál. Nekem sokkal élesebbnek (sőt egyenesen TÚLÉLESNEK) és kellemesebb színűnek tűnik, mint sok Dreamcast játéknál, de a táj és a háttér kissé szegényes. A Metropolis SR DC-re például sokkal szebb környezetben játszódik. Az autók babán néznek ki, de sajnos csak 2 nézet van – belső és külső – és mivel én EBBŐL a külső nézetből nem tudok játszani, csak a visszajátszás során tudtam gyönyörködni bennük. Nagyon szépek a fényhatások is: a napsütés, az alagutak "monokróm" homálya, a kipufogók szikraesői, az éjszakai fények és féklámpák. De mint mondottam, a környezettel nem vagyok megelégedve. A pályák bizonyos részei – főleg a tengerpart és környéke – üdítő, de a város eléggé lehangoló.

A RR zenéje és hanghatásai, mint mindig most is tökéletesek. A techno muzsikák, a csikorgások, a motorhang és a kommentátor elképesztő hangulatot ad a játéknak.

Összességében többet vártam a RR5-től, de ugyanazt kaptam, mint a PS-ös RR4-nél, csak szebb kivitelben. Így az elején jó játék, de hamarosan sokkal komolyabb stuffok is érkeznek majd erre a bivalyerős hardverre.

Martin

RIDGE RACER 5

NAMCO

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMORIAKÁRTYA 8MB (420 KB)
ANALÓG RÁNYITÓ (DUAL SHOCK)

✓ HA SZERETED A RR JÁTÉKOK HANGULATÁT, EBBEN SEM FOGSZ CSALÓDNI
× HA NEM VAGY RAJONGÓ, SOK DOLOG IDEGESÍTENI FOG

8 pont

TOMB RAIDER 5 VÉGIGJÁTSZÁS BEFEJEZŐ RÉSZ

Múlt hónapban túlestünk az első fejezeten, mely gyakorlás gyanánt is betudható volt, most nézzük a komolyabb izgalmakat ígérő folytatást!

4. THE BASE

Fuss le a hangárba, ahol mint azt a bejátszásból is láthatod: egy vezérlőteremben lévő csávó valami darut mozgat, azt azzal támadgat rád. A terem szembeni részén van egy szekrény, amit átvizsgálva a Silver Key-el leszel gazdagabb. Ezt neked háttal – a dobozok mögött – használhatod az ajtón. Menj fel az emelkedőn, a szobába berontva pedig lődd le a két pasast. A szekrényben egy Uzi lapul, míg az egyik halott egy Swipe Card-ot hagyott maga után. Ezt lent a hangárban 2 helyen is tudod hasznosítani. Az első a bal oldali ajtó, ahol a farkast lelővén, szedd le a falon lévő rácsot is (szintén a pisztolyoddal). Bent a járatban megleled a #10 Secret-et. A jobb oldali ajtót is nyisd ki, majd fenn ugorj rá a dobozokra. A cél: átjutni ugyanezen oldalon a mellettünk lévő szoba túloldalára. Ugorjunk a szemközti dobozra, majd onnan jobbra, ahonnan balra, végül jobbra, és egyenesen (útközben a terem két sarkában lévő doboz tetejéről felvehetsz egy kis energiát és Uzi töltényeket). Szóval a másik oldalon a gomb segítségével nyissuk ki az ajtót, majd kövessük nyomon az eseményeket a videó-bejátszáson, melyen Lara elintézi a gonosz kampókezet és szabaddá teszi a kijáratot. Vegyük fel a két szekrényből az Uzi töltényeket és a kis energiát. Szabad az út le a térre, ahonnan az újonnan feltárt terület feltérképezésére lesz a cél. A folyosón mindjárt beléd is köt két szimpatikus figura, lődözzük is le őket. A folyosó végén fordulj be balra. Kint, a szabad ég alatt, esik a hó. Balra van egy zárt ajtó, azonban a kártyád segítségével ki tudod nyitni. A bent strázsáló ipsét öld meg, cserébe megkapod a Silver Key-t. Ezzel vissza a folyosóra, ahol szemben felfutva az emelkedőn ki tudod nyitni az ajtót. Egy kis közjáték után – melyben holmi tengeralattjáró rakomány pakolása folyik –, megkapod az irányítást. Fordulj jobbra, és ugorj át a szemközti platformra. Innen pedig balra tovább a Revolver töltények, és a lézeres célzó reményében. Lent, a bal oldali falon lesz a kártyaleolvasó, amivel nyithatod az ajtót. Lődd le a kutyát, majd nyisd ki a szekrényeket. Revolver, Revolver tölteny, kis energia, Fuse és Uzi töltényekkel leszel gazdagabb. A kis medence jobb oldali felső sarkában van egy rács a földön, amit feltépve egy kis járathoz férkőzhetsz. Ússz be a lyukon, kint a hangárban pedig vedd fel a #11 Secret-et. Ússz vissza, majd balra menj ki az ajtón. Egyenesen vissza a térre, ahol mássz fel a vasúti kocsira, majd a tőle balra lógó ládára. Innen szembe a dobozokra ugorva veheted fel a #12 Secret-et. Lent a szobában rakjuk helyére a Fuse-t, mire kinyílik egy rejtekajtó. Lődd le a kutyát, ami rád támad, majd nyomd meg a gombot. Ezzel a daru arrébb vitte a súlyát. A vagonra mászva ugorj a lógó ládára, majd onnan a tengeralattjáróra.

5. THE SUBMARINE

Lara barátnőnk rendesen benne van a szószban. Egy picit mintha elaludt volna... Nem baj, Orosz tengeralattjárót, még úgysem láttam belülről... Az ágyakról szakítsd le a feszítővasat, amivel a bal felső sarok szellőzőrácsát nyithatjuk fel. Kússz át a kis résen, és balra kapaszkodj fel a falon. Itt mássz be a középen tátongó lyukba, és a kis járatból vedd fel a #13 Secret-et. Mássz vissza, majd menj 1 emelettel feljebb. Itt, a középső elágazásnál ugorj be jobbra, ahol a csapóajtót feltépve, a raktárból felvehetsz egy kis energiát, meg egy negatív pólusú elemet. Vissza az aknába és mássz 1 emelettel feljebb. Kússz át a parancsnoki híd felett, így értékes információkkal lehetsz gazdagabb. Mássz le a létrán, majd a csapóajtót használva egyel lejjebb, a konyhába jutsz. És itt kérem szépen Tomb Raider történelmi esemény jön. Az, amire már oly régóta vártam! Nincs fegyverünk, viszont van egy ellenfelünk a szakács képében. Óvatosan lopózzunk a háta mögé, úgy, hogy ne vegyen észre minket, majd elő a pajszerrel... És igen, van egy Bronze Key-nk. Ez, a hátad mögötti raktárt nyitja, ahonnan felvehetjük a pisztolyainkat, és a Silver Key-t. Ezt a jobb oldali ajtón használjuk is fel, így az ebédlőterembe jutunk. Csatoljuk is fel fegyvereinket, hisz 2 jóakarónk jobbról ólomgolyókkal kínálgat. Balra forduljunk be, és menjünk be a járaton. Az elágazásnál fordulj balra, majd öld meg a fickót. Nyisd ki jobbra a zsilipajtót, és mássz fel a létrán. Nemsokára egy raktárhoz érsz... Öld le az embereket, majd rögtön jobbra használd a pajszert a ládán a #14 Secret miatt. Oké, nézz körül, ugyanis a földről felvehetsz egy Shotgunt, a ládák tetejéről meg egy Aqualung-ot és egy nagy energiacsomagot. Most vissza az ebédlőhöz. Balra a mosdóban a dolgát végző embertől kicsikarhatunk egy Shotgun tölteny pakkot, majd menjünk be a jobb oldali ajtón. Rögtön jobbra lesz egy raktár. Szedd le a bent tartózkodó embert, majd a doboz bal szélére állva húzd le a fejed felett lévő rácsot. Mássz fel a szellőző rendszerbe, majd a második négykézláb kúszásod után egyenesedj fel és a sötétségben jobbra, húzd be magad a #15 Secret-et rejtő lyukba. Mássz vissza, és lent húzd meg a csapóajtót, hogy lemehess a raktárba. A szekrényt átkutatva az elemed másik felére lelhetsz. Az ajtót egy őr nyitja ki, akit ne sokáig hagyjunk bámészkodni. Menjünk ki az ajtón, és fussunk balra, majd egyenesen. Ereszkedj le a létrán, és fuss be a jobb oldali szobába. Az őrt – ha megölöd –, egy Shotgun tölténnyel gazdagodsz, bent a raktárban pedig egy kis energiát vehetsz fel. Most vissza a folyosóra, ahol jobbra nyisd ki az ajtót és szedd le az álldogáló fickót. Mássz fel a létrán és nyiss be a jobb oldali ajtón. Vedd el az embertől a Suit Console-t, majd vissza a kis folyosóra. A balra nyíló szobában használjuk a Suit Console-t, az Aqualung-ot, amit helyezzünk be a búvárruha elejébe. Kombináljuk a pozitív és negatív elemeinket is, amit szintén a búvárruhán kell alkalmazni. Lara beöltözik, és máris merül...

6. DEEPSEA DIVE

Ezt a pályát is könnyebb volt végigjátszani, mint leírni... Szóval ott lubickolsz a víz alatt. Na, most aztán, hogy magyarázom el, merre van az egyetlen rózsa a pályán??? OK. Ússz előrefelé, majd jobbra fordulj az első elágazásnál. Van nálad 10 ilyen bigyó, amivel a sárga, rád támadó rakétázó vackokat tévesztheted meg. Szóval balra lent, egy bemélyedésben lapul a #16 Secret. Innen egy jobbra félkört téve egy új arénába jutsz, aminek bal oldalán lesz egy kis vájat. Ezt a kis alagutat használva máris egy nyitott tengeralattjáró roncs fölé érsz. Ússz be a repedésen, majd ússz át a kis ajtókon szobáról-szobára, mígnem kis idő múlva Lara megleli, amiért jött, a Spear of Destiny-t. Most viszont hiba csúszik a számításokba, hisz hirtelen rád szakad a fél hajó, ami egy csöppet megsínyli a búvárruhádat. Nem sok választásod marad ezután, mintsem, hogy az életedért ússz, hisz a levegőd rohamosan fogy. Hát akkor nyomás kifelé a kis lyukon, ki a hajóroncsból. Kint, gyorsan fordulj meg, és a hátad mögötti nagy úton haladj a sodrással együtt. Egy bal kanyar, egy jobb, és máris ott teremsz a hajó előtt. Még gyorsan ússz oda az alján lévő nyíláshoz, és máris úszol a szabadság felé...

7. SINKING SUBMARINE

... illetve egy frászt! Sergei és emberi, mintha csak ránk vártak volna, így véres verejtékek árán megszerzett lándzsahegyünket azonnal el is kobozzák. Azonban ez nem sokáig tarthat örömre számot, hisz a lándzsában uralkodó erő hamar leamortizálja mind Sergei arcát, mind a tengeralattjárót, ami süllyedésbe kezd. Első feladatunk tehát a kijutás lesz.

Másszunk le a hátunk mögött lévő lépcsőn, majd intézzük el a folyosón állomásozó 2 fickót. Egy Uzi és egy Revolver tölténypakk a jutalmunk. Jobbra másszunk fel a létrán, majd szintén jobbra forduljunk be a folyosóra. A két tüzet ügyesen ugorjuk át, majd vigyázzunk, mert pár kábel belelóg a vízbe, s mint azt tudjuk a víz vezeti az elektromos áramot, így meg leszünk csapatva, ha belemászunk. Marad az egyetlen normális közlekedési terület, az asztalok teteje. Ugráljunk át a szemközti ajtón a folyosóra, és a jobb oldali szobában intézzük el a manust. Szedjük fel a kártyáját, és a polcról a kis energiát, majd vissza az ebédlőbe. Ugorjunk vissza a folyosóra szembe a jobb oldalon, majd a két tűz között be a raktárba, hiszen az egyik polcon az Uzi lapul. Forduljunk jobbra, majd a folyosó végén jobbra szedjük le a manust. Uzi töltények voltak nála. Szemben az ajtónál használjuk a frissen megszerzett mágneskártyánkat, így eddig ismeretlen területre jutunk. Fussunk egyenesen, majd másszunk fel a létrán. Ismét csak egyenesen tovább, mígnem jobbra be nem érünk a vezérlő terembe. Szemben a bal oldali ajtót nyissuk ki, melyben a haldokló kapitánytól megkapjuk a kulcsot a menekülő hajóhoz. Vissza a terembe, ahol a bal falon a jobb oldali rácsot le lehet amortizálni. Ugorjunk fel a járatba, kússzunk el jobbra és a kis csapóajtón keresztül a raktárba. Húzzuk meg a falon lévő kart, így áramtalanítottunk. Vissza a központi terembe, ahonnan kifelé, és most már jobbra be tudsz menni a szobába. Vedd fel a Revolver töltényeket, magát a Revolvert, és a Nitrogen Canistert. Menj le a létrán. A szoba ajtaján jobbra, használd a kulcsot. Vizsgáld át a szekrényeket: kis energia, és Oxigen Canister reményében. Kint lődd le a 2 gengsztert, vedd fel az elejtett Bronze Keyt, majd balra el. Jobbra fuss be a folyosóra, át ismét a 2 tűzön, és be a konyhába, ahol a földön hever a #17 Secret. Most vissza a folyosóra, majd fel a létrán. Fuss be a vezérlőbe, ahol megint csak kússz be a kis járatba jobb oldalt. A raktárban a kulcsod segítségével kinyithatod az ajtót, majd a fiókból felveheted a #18 Secret-et. Juhééé, már csak ugyanennyit kell összeszedni... Vissza a szellőző rendszerbe, majd a kapitányhoz, aki mellett másszunk fel a létrán. Helyezzük be a két tartályt a falba, majd nézzük az animot, melyben Yarofev kapitányt már nem sikerül megmenteni, viszont Lara még el tudja hagyni a szanaszét törő hajót.

8. GALLOWS TREE

Új sztori, melyben egészen a régmúlt időkig megyünk vissza, ahol Lara még igen fiatal, viszont a mellei legalább akkorák, így bárki felismerheti kit kell irányítani a képernyőn... Menj el a szakadék végéig és ugorj át szembe a kék színű lejtőhöz. Innen szembe ugorj fel a vájatba, és lógva oldalazz el balra. Megint csak egy kék lejtőn állsz. Fordulj balra, hisz ott a soron következő kék lejtő. Nos a jobb szélén ess le. Kapaszkodj fel a feletted lévő platformra, és fordulj meg. Szemben alattad ott egy barlang. Ugorj át. Hah! 10 millió denevér vár. Meg a # 19 Secret, meg a nagy energia. Szóval legalább ez megvan. Most viszont mászhatsz le. A kőre felmászva, szépen felaraszolva visszajuthatsz a starthoz. Innen ismét a kék lejtő a cél, meg a balra oldalazás, meg a következő lejtő elkapása. A sarkon fordulás után alattad lesz egy kis vájat. Oda kéne bejutnod akképpen, hogy elengeded a peremet, majd marha gyorsan rátapadsz a kapaszkodásra. Oké, bent vagy. Jobbra lépj fel az emelkedőre, ahonnan a fejed felett lévő zöld növényzetbe kapaszkodva majomfüggeszkedésben szembe menj tovább. Jobbra a beugróban lesz egy nagy energiacsomag. Egyenesen tovább. Hopp, itt most csúszás van.

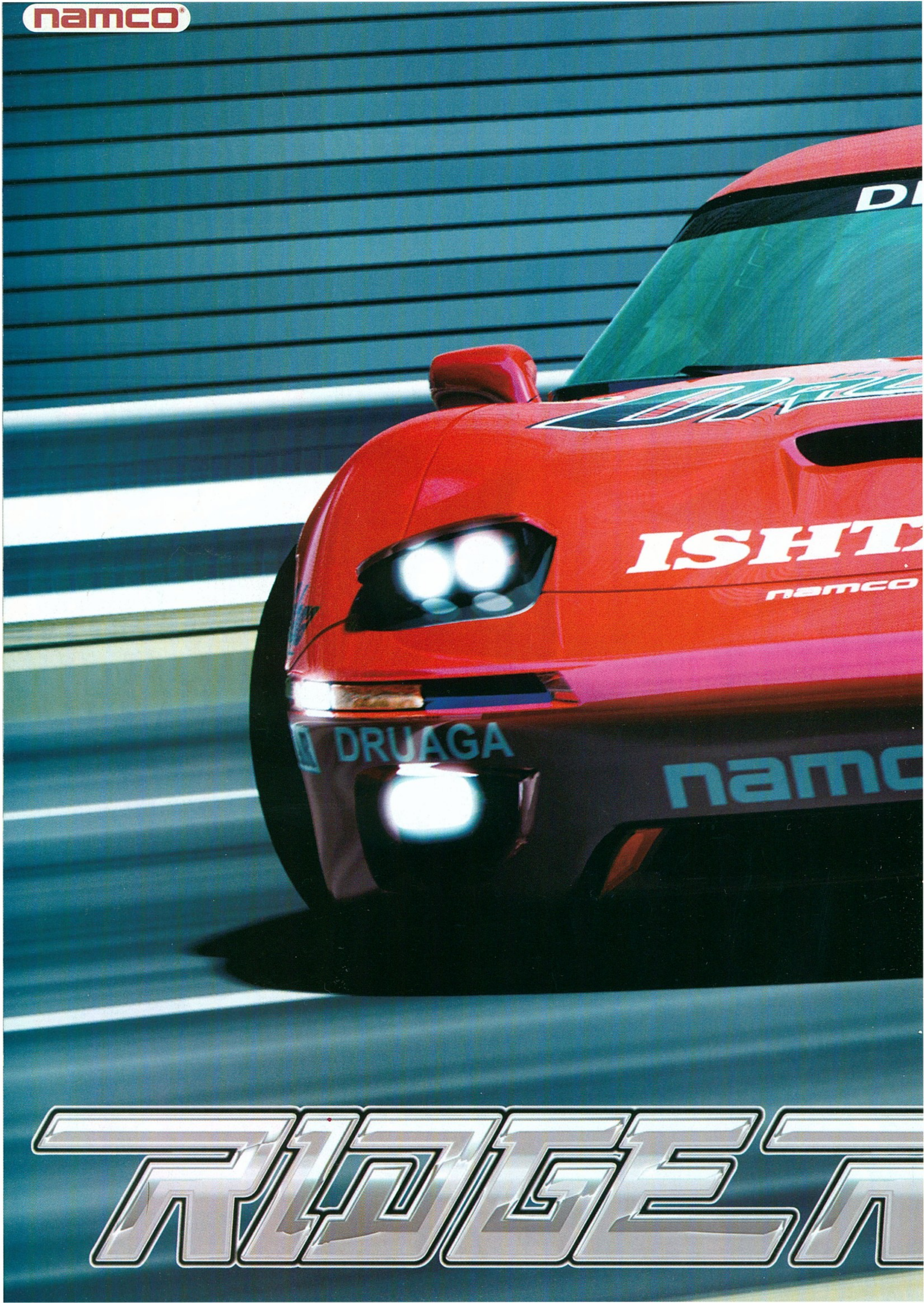
Hogy egyesekbe mennyi kitartás szorult? Nem elég, hogy kiontják a beleit, még fel is akasztják, azt még nekiáll dumálni. Haláli ez a pofa... Nézzünk szembe a lejtővel, amin lecsúsztunk. Balra kapaszkodjunk fel a falra, majd nyomva egy ugrást egy oszlop tetején termünk, melyen a #20 Secret-re lelhetünk. Innen jobbra, a piros járat felé nézzük csak meg a plafont. Igen, igen. Az bizony recés. Függeszkedve másszunk át a denevéreken, majd felmászva egy kockányit csússzunk le a lejtőn, így szó szerint a kútba csobbanunk bele. A járatokon átúszva egy ház előtt kötünk ki. Jobbra menjünk el a lejtőig, amire felmászva gyorsan csináljunk egy hátraszaltót. Így négykézláb bejutunk a házba. Vegyük ki a szekrényből a Rubber Tube-ot a földről, meg a nagy energiacsomagot, és távozzunk innen. A ház elől ugorjunk át szembe a másik medencéhez, amiből kimászva négykézláb jutunk a kúthoz. A lejtőtől jobbra van egy kis járat, melybe benézvén a kis üregben egy botra lelhetünk. Kombináld a gumival, mire egy nagyszerű csúzlihoz jutsz. Mássz fel a bedeszkázott ajtóhoz, és élesítsd be a vadonatúj csodafegyvert. Hupsz. Ez összedőlt... Na, nem baj. Vedd fel a harang nyelvét, majd a sarokban lévő járaton másszunk le. Szembe másszunk is ki. Balra a kriptából vegyük fel a fáklyát, majd menjünk tovább. A harmadik kriptában tudod meggyújtani, majd az út végén mássz le a járatba (előbb le kell dobnod a fáklyát). Az első elágazásnál menjünk jobbra, majd a közelebbinél is szintúgy. A denevérek ellen nincs mit tenni, viszont a tüskéknél óvatosan sétálj át. Kússz be a lyukba a nagy energiáért, és a #21 Secret-ért. Menjünk vissza, majd fel az emelkedőn, egyenesen tovább, mígnem az utolsó teremben gyűjtsuk be a plafonról lógó gyökeret. Vegyük fel a szívet a földről, majd nézzük Dunstan atya nem éppen bombabiztos ördögűzési kísérletét. Na, mondhatom szép dolog, egy ilyen fiatal leányzót így egyedül hagyni. Tessék engem azonnal megvigasztalni... Vissza a szobába, ahol a fáklya is ég. Onnan ki a járaton keresztül, ahonnan balra, jobbra kerüld a tüskéket. Mássz fel a létrán és rakd be a szívet az ajtó mellé. Ezzel szabadjára engedtél párszáz Impet. A harang nyelve segít! Mássz le a járatba, fuss át a hídon, vedd fel a nagy energiát, és mássz tovább. Hopp, hisz ez már a következő pálya.

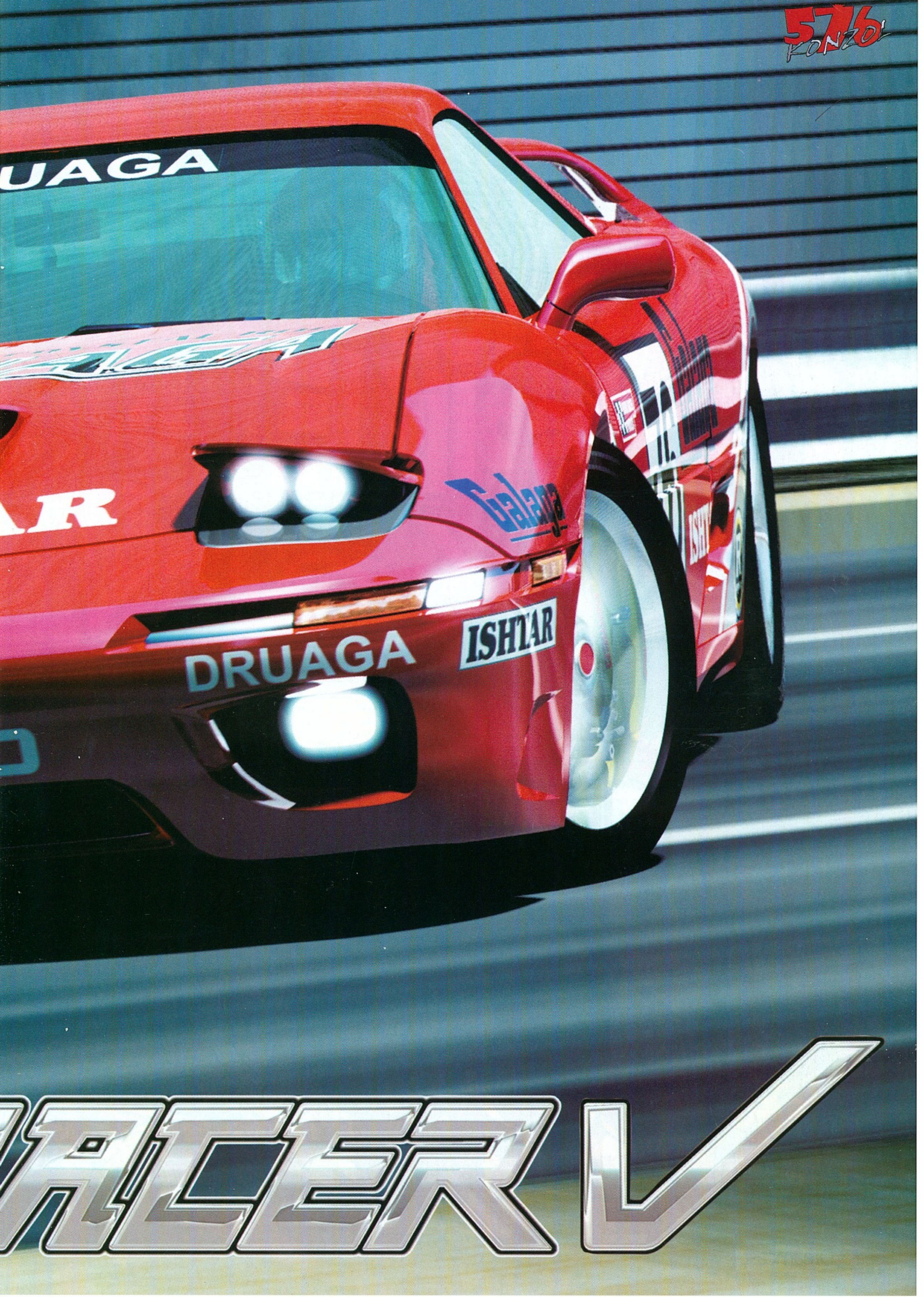
9. LABYRINTH

Amint megmozdulunk, láthatjuk, hogy egy nem éppen szilárd halmazállapotú bácsi közeledik errefelé. Brrr. Szóval a padok között lavírozzunk a terem végébe, ahol a 3 gombot az alábbi sorrendben kéretik megnyomni: középső, bal, jobb. Na, ezzel kinyílt az ajtó, viszont ránk szabadult egy rakás kardos lovag. Olyan sallerokat lehet tőlük kapni... Szóval kéretik vigyázni. A másik teremben a pad szélén szedjünk fel egy kis port az üvegcséből, meg egy kis energiát a földről. Vissza az előző terembe, ahol is a gombok mellett volt egy kis edényke. Ide öntsük bele a porunkat. Hehe. Tűzijáték van. Na, miután elporladtak a csontik, vissza a másik falhoz, ahol balra megnyílt az eddig zárt ajtó. Szembe mássz fel és húzd meg a kart. Balra menjünk vissza a szemben lévő terembe és jobbra az ajtón mögül a lyukból szólítsuk magunkhoz a #22 Secret-et, meg a nagy energiacsomagot. Most vissza, ahol lecsúszhatunk a lejtőn. Essünk bele a vízbe, majd amilyen zöld, másszunk is ki belőle. Szellem kolléga továbbra is csak fel, s alá járkál, addig mi raboljuk ki a helyszínt! Menjünk felfelé a szerpentinen, majd rögtön szembe be a vájatba. A hiányzó korlátrésznél balra ugorjunk szembe a tömbhöz, amin jobbra lógva másszunk fel. Szembe ugorj a kis platformra, ahol bent a #23 Secret-re lelsz. Vissza a hídra, az ugrás, lógás, oldalazás, ugrás kombózás után, ahol balra húzd meg a kart. Na, felfordult a világ. Vagy legalábbis a torony. Menj ki a hídon, és indulj el felfelé. Fuss be jobbra az első adandó alkalommal, majd át a hídon. A kar mellett jobbra fuss el a hídon, majd felfelé indulj el. Jobbra menj be a járaton, majd a híd végén vedd fel a Bestiáriumot. Ugorj át szemközt az ajtóhoz. Bent a földről vedd fel a nagy energiát, majd a fénylő szellem után menjünk – hisz ő segíteni fogja a továbbhaladásunkat. Szóval átlósan ugorjunk az első platóra. Szembe átlósan ugorj a semmibe, hisz a plafont kell elkapnod. A sötétségben van egy kis járat, ide kell bemásznod. Engedd el a függeszkedést, majd újra nyomd le a kapaszkodásért. Bent háttal függeszkedj le a lyukba, majd körbemászva menj fel a #24 Secret-hez. Vissza a szobába. Innen akkor megint az első platformra, ahol háttal a falnak ugorj fel szembe. Innen ugyancsak szembe ugorj tovább, végül fuss fel. Jobbra menj ki a


3rd STRIKE
STREET FIGHTER
III


POWER STONE 2
CAPCOM


namco
ISHT
namco
DRUAGA
namc
RIDGE R



UAGA
AR
Galaga
DRUAGA
ISHTAR
RACER V


CANNON
SPIKE

GUNBIRD 2
Sega Dreamcast

fény után és már csak annyi dolgod lesz, hogy átugrálsz a lyukakon és lecsúszol a lejtőn. Kapd fel a nagy energia csomagot, és máris töltődik a következő pálya.

10. OLD MILL

Itt – bár elsőre úgy tűnik – két irány felfedezése felől is dönthetünk, hamar a tapasztalás útjára léphetünk, ha egyenesen megyünk tovább. Ezek a lovagok valami hihetetlen rábeszélő képességgel bírnak... Szóval forduljunk be az első balra lévő járatba. Itt pedig az első elágazásnál jobbra forduljunk. Tényállás a következő. Van két kis manónk, akik nem átallnak sárba tiporni a Lara Croft nevet és tiszteletlenül elkezdenek kővel dobálni. Ez ellen egyelőre orvosság, így ugorjunk a szemben lógó kötélre, csináljunk egy 180 fokos hátraarcot és a bejárat feletti platformra ugorjunk. Nini, egy fáklya. Miután felszedtük, csússzunk le az egyel alattunk lévő szintre, és menjünk ki. Fussunk egyenesen lefelé és balra gyújtsuk meg a tűznél a fáklyát. A denevéreket pedig küldjük el a fenébe verbálisan. A földről a falnál egy kis energiát vehetünk fel, majd menjünk vissza a kötélhez. Ugorjunk balra a manókhoz, és tegyük le nekik a fáklyát ajándékba. Hehe, mint pók a falon... Kússzunk be a járatba a #25 Secret-ért. Vissza a kötélhez. Innen balra fel a rácsos ajtóhoz. Hiszen leapplikálhatunk egy feszítővasat. Megint csak le a kötél aljához. Most szembe kéne átugrani, a szakadék túloldalára. Ha a jobbra lévő oszlopot célzod, akkor energiavesztés nélkül úszhatod meg a dolgot. Balra a járatban egy nagy energia hever a földön. Nos, most egy-két trükkös ugrás következik. Lépj oda a legkisebb lejtős részhez, és kezdj el rajta csúszni. Amikor a végéhez érnél rugaszkodj el, így a következő platformra érkezel. 3-4 ilyen csúszás után egy szűk járat bejáratához érkezel. Nyomd a kapaszkodást, így be is tudsz mászni oda. Mássz végig, majd ereszkedve folytasd tovább. Bent a járat végében a pajszer segítségével fabrikáljunk ki egy krétadarabot a nagy tömbből. Másszunk ki a barlangból, és szembe ugorva jussunk vissza a pálya elejére. A krétát használva rajzoljunk jeleket a homokba. Ja nem, az egy másik játék... Szóval a szürke kőtáblára véssünk ördögűző jeleket, ami nem éppen jön be, mert megjelenik a lovas, és csak Dunstan atya közbelépésének köszönhető az életünk. Menjünk egyenesen egy újabb kis közjáték reményében. Vladimir Kaleta úr nem ilyen gonosz ám, csak kicsit démonszállta lelkem, így nem éppen magától cselekszik. Most tehát azon kell munkálkodnunk, hogy helyreállítsuk itt a rendet és visszaszerezzük az atyát. Forduljunk jobbra, ugorjuk át a kis patakot, majd vegyük fel a kis energiát a lapátoló malomkerék mellől. Most ennek a túloldalára menjünk át egy félkör megtételével, majd fussunk egyenesen a malomhoz. Itt balra fordulva két barlang szája is felsejlik előttünk. Nekünk a jobb oldali lesz a nyerő, ahol először denevérek hada ront ránk, majd utána be kell kúsznunk valahová, ahol szétperzselik a feszes kis popónkat. A nagy energiacsomag felvétele után azonnal csobbanjunk a szemközt lévő vízbe. Másszunk ki az arany rózsáért (#26 Secret), majd menjünk vissza a malomhoz. Itt a középső nagy vízbe kell csobbannunk. Haladjunk egyre lejjebb, egészen a sárgán fénylő területig. Itt egy piros kis cafatka őrjáratozik. Várjuk meg, míg távolabb úszik, és akkor iparkodjunk elemelni egyet az ezüst pénzeiből. Innentől életbe lép a kapzsiság, illetve saját tulajdon védelme, és elkezdünk üldözötté válni. Keressük meg a ketrecet, és hajítsuk bele az érmét. A többit a felszínen tartózkodó manók elvégzik helyettünk és vígan lubickolhatunk tovább (amúgy jó étvágyat odafenn). Ússzunk be a járaton ott, ahol ez a jóember (?) strázsált, így a malom belsejébe jutottunk. Hehe. Ez jutott először az eszembe, amikor jellemeznem kellett ezt a részt. Szóval lesz itt szívás rendesen. Lényeg a következő: balra a lépcsőn fel, van egy fogaskerék. Ezt háromszor tekerd meg, hogy a szembe lévő ajtó kinyíljon. Na most aztán futás, mert az az ajtó szépen lassan kezd lecsukódni. Tehát: balra, rúdra ugrás, pörgésből ugrás egyenesen. Mássz fel a pallóra, majd jobbra le az ajtóhoz. Négykézláb még épphogy beférsz... Illetve így gondoltam, én barom. Aztán rájöttem, hogy a rúdra ugrás után egy egyszerű hátra-jobbra ugrás is eredményes ám... Bent a denevérrajt hagyjuk figyelmen kívül, és a lejtő előtt megállva kapaszkodjunk fel a fejünk feletti részhez. Innen szembe ugorva pont egy kapcsolóban kapaszkodhatunk meg. Ezt megrántva megáll a malom, nincs sodrás a vízben, plusz kinyílik a víz alatti ajtó. Menj is vissza egészen a kezdőpontig, vagyis az istállóhoz. Innen balra ugorj a vízbe, fordulj be a sarkon és egészen a kis járatig ússz el balra. Bent a játék #27 Secret-ére lesz. Vissza a vízben, majd jobbra mássz ki a kis platformra. Innen át a kis alagutakon, majd fel a platformra. Mögötted lesz a következő biztos pont, majd a háztető egy szürke színű része. Innen középre, az istálló bejáratának tetejére, majd megint a szürke részre kell ugranod. Innen átlósan a malom tetejére (húzós lesz...). Kússz le, tekerd meg a kereket, űzd el a lovast.

11. THE 13TH FLOOR

Balra indulj el. Ja, hogy mi ez? Egy új sztori, melyben Lara a Tomb Raider: The Last Revelation előtti időkben kalandozik a Von Croy Industries egyik épületében, egy bizonyos Iris után. Szóval lődd ki a rácsot, kússz be a járaton, és nézd meg a robotot feléledni. Mássz tovább. Jobbra lesz egy nagy energiacsomag, de vigyázz a lézeres leolvasóra. Húzd le magad, amikor éppen elhalad feletted. Menj tovább egyenesen, ugord át a lyukat előtted, majd jobbra fordulj be a járatba. Mássz le a raktárba, és vizsgáld át a polcokat. Kalapács, kis energia, HK lőszer a jutalmad. Fel ismét a szellőzőrendszerbe. Egyenesen lőjük le a rácsot, és másszunk be a járathoz. Jobbra essünk le, majd kússzunk tovább a kereső alatt. Másszunk be a szobába a #28 Secret-ért. Kússzunk vissza a szellőző rendszerbe, és haladjunk visszafelé. Forduljunk jobbra, ugorjuk át újra a tüzes szakadékot, és kússzunk ki a lézeres olvasó alatt. Az alagút végén 2 jó barát vár minket, akik felváltva próbálják meg megkeseríteni az életünket. Hát nosza rajta – jussunk át a két lézeren. A járat végén másszunk fel a létrán. Jobbra valami fortyogó, elektromos bigyuszra (szaknyelven, csak az Iris-re) lelhetünk, mi azonban bámulás helyett vegyük fel a töltényeket a földről, és a kalapáccsal verjük le a lakatot. A lézeres balhét figyelve másszunk fel a létrán, majd balra lőjük ki a fehér faldarabot, és másszunk be oda. Balra vegyük fel a töltényeket, majd mássz le szemközt. Az őrt szedd le, majd a kólagép felett mássz át az üvegajtó mögé. Itt lépkedve csend el a szunyókáló őr kártyáját, amit a mellette lévő szobán használhatsz is. Két töltény, és egy kis energiát találhatsz bent. Kint, használd a liftet. Az új helyszínen szedjük le a két őrt, majd balra nyissuk ki az ajtót. Bent jobb, ha nem bántjuk a fickót, csak nyomjuk meg a gombot. Most vissza egyenesen. Le a lejtőn, majd be a szobába. Nyomd meg a 2 gombot, mire 2 ruha jön elő. Az egyikből kiesik egy kód-diszk. Vegyük fel, majd vissza le a lifttel. Jobbra a folyosó végén használjuk a kártyánkat, mire a rács kinyílik. Másszunk be. Robbanás megy folyamatosan a csőben, így várjunk, míg kicsit elcsitul, majd csússzunk le. Félúton hátraszaltó a #29 Secret-ért, majd vissza le a padlóig. Itt a hátsó szobai raktárból rongy és energia kerül elő, a lentiből pedig kloroform és nagy energia. Kombináljuk a két elemet, és lopózzunk az őr háta mögé. Nos, ezt is elaltattunk. Lépjünk a folyosóra, majd csatoljuk fel a HK-t, mert jön még egy ilyen ipse. Ha leszedtük, elejt egy kártyát. Vegyük fel, ezzel léphetünk a következő szobába. Itt settenkedjünk az őr háta mögött és forduljunk be a szobába. Szedjük le a tudóst, mire egy csomó fickó szabadul el a hátunk mögött. Már csak azért is érdemes kivizsgálni az ügyet, mert ott lapul a #30 Secret. Ki a lépcsőházba, ahol már csak fent meg kell húznod a kart, és lent gyorsan befutnod az Iris-ért.

12. ESCAPE WITH THE IRIS

Jól kezdődik a pálya: rögtön meg kell szabadulnunk mindenféle fegyverünktől. Oka is van, hisz a folyosón van egy röntgen, ami ezt detektálja. Még jó, hogy Zip szólt előre. Előre a szürkületi zónába, ahol Lara csontvázát kell majd irányítanod. Az első ládát messziről kerüld el, mert szárnyakat ad, inkább menj tovább. A szekrényből a kloroform bizonyul az egyetlen hasznos dolognak, majd a másik szobából a rongyot. Ezt a kettőt kombinálva a jól ismert módon intézhetjük el az őrt. Van a folyosón pár szoba, pár hasznos tárggyal. Az utolsóból vedd fel a Restroom Acces Cardot, amit az előző folyosó egy ajtajánál kell használnunk. Igen, ez a kétbetűs kitérő, vagyis a klotyó. A kártyát jobban átvizslatva egy számot láthatunk rajta: 8526. Ezt kell beadnunk az ajtónál is. Az első ajtót törjük be, csak úgy, mint a fejünk felett látható repedést. Trükkös hátraszaltók és ereszkedések sorozatát kell bemutatnunk ahhoz, hogy biztonságosan érjünk földet. A járat végén másszunk le a falon, majd legalul ügyeskedjünk úgy, hogy be tudjunk jutni a #31 Secret-ért. A rúd a következő állomás, aminek a tetejéről hátraszaltót kell alkalmaznunk. A lift tetejére úgy juthatunk fel, ha össze-vissza pattogunk a rudak és a kis lapok között. Másszunk be a liftbe, és a gomb megnyomásával sétáljunk is ki belőle. Az őrt nem kéne megzavarni, így csak halkan lépdeljünk a másik lifthez. Megyünk vele egy szép kört, ám mire kinyílik az ajtó, kis csapat látna vendégül minket. Mint azt a rádión is halljuk: indítsuk el a liftet. A lövöldözés hatására zuhanásba kezdünk, amit a vészfék bekapcsolásával tudunk mérsékelni. A roncsok tetejéről miután magunkhoz tértünk a rúdon át a szemközti részre kell eljutnunk, ahol kezdjünk el mászni a falon. A felénél csináljunk egy hátraszaltót, majd innen egyenest a rúdra, végül be a szellőzőaknába. Másszunk végig rajta, majd kezdjünk el lefelé csúszni. A második lejtőnél kapjuk el a rudat. Várjuk meg, míg csillapodik a tűz, majd kapjuk el a következőt. Aztán kapjuk el a perem szélét. Oldalazzunk át a következő részre, ahol húzzuk fel magunkat, majd kapjuk el a falban a rést. Lavírozzunk át a rúdon, csússzunk át a folyosón, és fussunk a terem végébe. Az őr bácsi csúnya módon megpróbál leszedni minket, amit úgy cselezhetünk ki, hogy a zöld üveg elé állunk. Ezzel amúgy a magunk malmára is hajtjuk a vizet, hisz felvehetjük a #32 Secret-et. Menjünk fel a lézerekhez, és az ajtó bal oldalán lévő rácson egyel feljebb. Ugorjunk át, és nyomjuk meg a gombot. Ezzel kikapcsoltuk a lézert. Most egy kis ideig legyeskedjünk a poroltó körül, amit előbb-utóbb el kéne találnia a mesternek nevezett lövésznek, így kinyílt az út a #33 Secrethez. Menjünk le, és menjünk ki a kinyílt ajtón. Ugorjunk át az akváriumhoz, mert a víz alatt lézernyalábok figyelnek, így viszont el kezdenek ránk lőni. A cél az akvárium kilyukasztása lenne, amiből a kiömlő víz bezavarná az egész rendszert, és máris mehetnénk tovább. Nyomjuk át a kart, majd a közelebb eső ajtón távozzunk. Balra forduljunk, és bár mivel mögöttünk két marcona serénykedik, hogy elintézzen, mégis nyugisra kell vennünk a figurát a mozgásérzékelők miatt. Nyomjuk át a két kart, majd ki innen, és jobbra be a szobába a folyosó végén. Át az ajtón, majd fel a plafonba. Kapcsoljuk be a sugarakat, amivel könnyen azonosíthatjuk a "bombátlan" dobozt. Egy Teleporter Disc rejtezik benne, amit a teleport szoba ajtaján használhatunk, bent pedig az X-szel jelölt helyen használjuk az Iris-t. A másik helyen be a padlóba. Kússzunk el a végéig, majd a távcsővel sasoljuk ki mi a kód. Vissza felszínre, és mivel most már mi is tudjuk a kódot – üssük is be: 1672. Bent nyomjuk át a kart, majd másszunk ki a vörös résen. Másszunk fel, és a lyuknál essünk le, így a kezdőponthoz érkeztünk vissza. Fegyver felcsatol, folyosóra belép, és beleereszt egy jó nagyot a poroltóba. Igen, ez már kellett. Most már át is mehetsz az utolsó pályára.

13. RED ALERT!

Nos, most már kitartás, hisz ez az uccsó pálya, aztán nincs tovább! Szóval nézzük csillogó szemekkel a helikopter áldásos tevékenységét... Kapjuk elő a fegyverünket és lőjük jól fejbe a felettünk császkáló őrt. Menjünk feljebb, majd kapjunk szívrohamot, illetve törjünk ki sűrű anyázásban a leszakadó platformok miatt. Mondanom sem kell, ugye nem az a cél, hogy leessünk... Illetve majdnem, hisz a maradék törmeléken a helikopter elrepülése után lemászhatunk, és a kis résbe figyeljünk be a #34 Secret-ért. Másszunk fel a lehető legmagasabb pozícióba, majd rúgjuk be a falat. Másszunk be a járaton, és rángassuk le az ajtót a plafonról. Intézzük el, akit el kell, majd markoljunk töltényeket és a horgot. Zip barátunk jelentkezik be, aki szerint az infrasugarak ott előttünk... Miről van szó? Aha. A szemüveggel már látom. Viszont ez így sehogy se jó, úgyhogy puska fel, és cső szétlő. A csapból előtörő gőz máris állandóan mutatja, hogy merre kell művészkednünk, nehogy hozzáérjünk a sugarakhoz. Mivel a lift a következő állomás, egyértelmű, hogy mindennemű ellenséget likvidálni kell, úgyhogy le a gaz ellenséggel. A gombot megnyomva egy kis számadásra nyílik módunk, ugyanis célba kell lőnünk. Miután kinyílt az ajtó, menjünk a raktárba a jobb oldalon, és a zöld lézernél vegyük fel a Grappling Gun-t, meg a hozzá tartozó töltényeket. A következő helyiségben a legmagasabb ládáról lőjünk bele a plafonba, majd a kötélen himbálózva célozzuk be a repedezett falat. Kapaszkodjunk meg rajta és másszunk ki. Lőjük le az őrt, majd a másik fegyverraktárba pillantva előre a #35 Secret-ért. A tűzlétra a következő állomás, ahol a lépcsőkre kell lőnünk a fegyverrel. A lépcső tetejéről ugorjunk a kötélre, majd lendüljünk be a lyukba. A tűz felé csúszás ellen egy ugrás kifejezett segítség lehet a perem szélére. A szellőző aknában kell továbbmennünk, és átlósan lefelé landoljunk a ládán. Rapid fegyverelsülést produkálva az őr n(y)o more, lejutva pedig nyomjuk meg a kapcsolót. Át a következő terembe, ahol egy újabb liftezés vár minket. Szedjük le a kötélen érkező barátainkat, az ajtó mellől meg ugorjunk a kötélre. A kötélről meg a dobozra. A cél a járatba történő bejutás lesz, miután kinyitottunk minden ehhez szükséges dolgot. Egyel lejjebb a csapóajtón keresztül jutunk. A lézerek miatt csak egy irányba tudsz tovább haladni, majd be a résen, és át a rácson. Van itt egy jóvágású ólmozatlan ember, amibe most akkor kéne némi ólmot pumpálni. Amikor szikrázik, akkor lőjük le a csövön a csapot. Víz ömlik a terembe, ami megöli a srácot, és minket is, ha a vízbe megyünk. A meredek platformot kell becéloznunk, amin 3-at ugrálva a cső felett kötünk ki. Vegyük fel a töltényeket, majd lőjünk ki egy kötelet a terem közepére. Lendüljünk be a járatba a kapcsoló megnyomása véget, amit meghúzva vissza a kötélhez. A csőről a szárazföld megkeresése a cél. Vegyük fel a kulcsot. Megint a kapcsolóhoz kell feljutnunk, és átkapcsolnunk. Most másszunk be magába a szellőzőrendszerbe. Az utolsó lézer megszűnt működni, így mehetsz arra is. Hehe. Helikopter. Hehe. Lő. Hehe. Túl kéne élni. A szobán túl, megint rohanjunk, majd a bárpult mögött rántsuk meg a kart. Most vissza a folyosó elejére. Előtte jobbra menjünk és menjünk végig balra. Itt lesz egy kapcsoló. Mivel láthatjuk, hogy mit alakít az újonnan megjelent robot, a kapcsolóval a két fal közé tudjuk zárni. Most elég gáz lesz helyzet, hisz szó szerint ebbe a légnemű anyagba kell behatolnunk. Lent tudunk levegőt venni. A kart rántsd meg, és a résen át irány a #36 Secret. Kész, vége, nincs tovább. Ja, pálya az van még... Vissza az első gázzal teli terembe és át az eddig zárt ajtón, majd át a következő terembe. Kapcsoló megint, amivel a robotka kicsit megszívja – a gázt. Vissza az előző kapcsolóig, amit megint nyomj át, így bejuthatsz a halott robothoz. Kobozd el tőle a kulcsdarabkát, amit a meglévővel kombinálva egy Helipad Acces Key-t kapsz. Irány az a folyosó, ahol a helikopterrel találkoztunk, majd egészen vissza a lejtőig. Itt másszunk fel a falon, és a kulcsot használva nyissunk be a gépezethez.

Innen már igazán nincs sok hátra, csak megnézni a megérdemelt befejezést, amit kivételesen jó szokásommal ellentétben nem lőnék le, csak annyit, hogy megtudhatjuk mi történt Larával, miután ráomlott a piramis...

Bagó Péter

FINAL FANTASY XI VÉGIGJÁTSZÁS BEFEJEZŐ RÉSZ

Bizonyára átlapoztátok már ezt a számot és hiába kerestétek a Chrono Cross titok listát. Pedig a cikket megírtam, csak most sem fért be a temérdek végigjátszás miatt a lapba. Már le se merem írni, hogy a következő számba mindenképpen leadjuk...

AZ ÚT LINDBULMBA

Rátérve a FFIX-re a rendelkezésemre álló hely igencsak véges, tehát itt az ideje sűríteni és csak a leglényegesebb dolgokat említem meg – például nem térek ki az ATE-kre sem. Elnézést, hogy nem leszek túl részletes főleg a vége felé, de nagyon kevés a hely. Mielőtt Daliba érnénk, történik még egy fontos esemény, amit múltkor nem említettem meg. Garnetnek új nevet adhatunk. A hercegnő a kissé fantáziátlan Dagger nevet választja (egy tőr után), mivel barátaink így akarják megőrizni a kisasszony kilétének titkát. Szerintem nevezzétek vissza Garnetnek, mert különben az egész játékban ezzel a névvel fog szerepelni. Daliban először is vegyétek az irányt a szállodába, ahol hőseink megpihenek egy kicsit – hasonlít a jelenet a FFVII-ből a Kalm-i kitérőre. A nyugis éjszaka után Zidane egy szép dalra ébred, Garnet tart előadást. Kilépve a fogadóból néhány ATE jön a szereplőkről, ez alatt kutassuk át a várost. Keressük meg előbb Garnetet majd Vivit is és beszélgessünk velük. Vivi kicsit szomorú, és mikor otthagyjuk valami furcsa történik, csak nem elrabolják!? Vegyünk sok potion-t vagy más gyógyítást, mert szükség lesz rá később! Szaladjunk vissza a szálloda szobába, ahol már Garnet vár ránk. Mivel Vivi nem érkezett meg induljunk a keresésére, a malomba. Itt fel lehet nyitni a kupolát, könnyű megtalálni, hisz Zidane feje felett megjelenik a "!" jel. Lent némi járkálás után egy hordóban megtaláljuk a kis barátunkat akit valamilyen rejtélyes oknál fogva zártak be ide – az emberek arra tesznek utalást, hogy megszökött a egy feketevarázsló. Menjünk tovább az egyetlen lehetséges irányba és néhány megdöbbentő dolognak lehetünk szemtanúi. A Ködből (Mist) egy gép segítségével feketevarázslókat készítenek Dali lakói. Hát ezért volt az a sok furcsa jel, utalás és beszélgetés, és ezért ilyen különösek az itt élő emberek. A feketevarázslók Alexandriának készülnek, már egy kisebb hadsereg készült el! Egy kisebb baleset után barátaink néhány hordóban kötnek ki, majd képváltás jön és Steinert kell irányítanunk. Zaklassuk addig a kávémániás Moribot, amíg el nem árulja, hogy egy hajó érkezett a Daliba. Baktassunk a lovaggal Daliba egészen a hajóig és vizsgáljuk meg a hordókat, hamarosan kiugrik Zidane és a többiek is előjönnek. A rövid beszélgetésbe hamarosan bekapcsolódik egy ötödik személy is, Black Waltz No. 2, aki azzal a céllal jött, hogy elfogja Garnetet és elpusztítsa a többieket. A harcban ne támadjunk Vivivel, mert amilyen elementális csapásban részesítjük, olyannal fog visszatámadni, csak épp erősebb kiadásban. Garnettel gyógyítsunk ha szükséges, és ne feledkezzünk meg Steiner Sword Magic támadásairól sem! No és persze lopjunk is Zidane-nal rendesen. Az édes győzelem után Steiner felszáll a hajóra, mi pedig majdnem lemaradunk, de aztán felszállunk mi is. Bent Vivi bánatára egy csomó "robot" feketevarázslóra lelünk. Szegény Vivi még jobban elkeseredik, most, hogy látja a társait milyen sorsra jutottak. Keressük meg Steinert, aki vegyesen fogadja, hogy nekünk is sikerült feljutnunk a hajóra. Egyrészt örül, hogy Garnet itt van, másrészt Zidane-nak iránt már nem lelkesedik annyira. Viszont azt jó néven veszi, hogy a hajó Alexandriába tart, ám azt nem tudja, hogy Zidane-nal azért mentünk a fedélzetre, hogy Garnet kérésének eleget téve megfordítsuk a hajót Lindbulmba. Menjünk a kormányhoz és Zidane a kezébe veszi az irányítást igaz, Rusty még megpróbálkozik megállítani őt, de sikertelenül. Azt senki nem tudja, hogy valaki követ minket méghozzá egy ördögi kinézetű feketevarázsló – borzalmasan jól néz ki ez a mágus nem!? Vele némi üldözés után meg kell küzdeni, ő Black Waltz No. 3 a legerősebb a BW-ok között. Miután eltávolít a hajóról néhány feketemágust, egy gyönyörű film keretében, már jön is a harc ellene. Vivinek itt, ha jól emlékszem bejön a Trance támadása, így kettőt varázsolhatunk. Steinerrel is támadjuk (Sword Magic), és próbálkozzunk lopással. Mivel Garnet nincs a csapatban, Potion-nel gyógyítsunk (ugye vettek Daliban amikor írtam!?). Azért szerencsére nem lesz olyan nehéz elintézni, erősebnek látszik, mint amilyen valójában. A siker után nincs vége az üldözésnek, hisz BW No. 3 elkergeti Thornt és Zornt, akik egy repülőn követnek minket és ádáz hajszába kezd ellenünk. Egy szenzációs film következik, amelyben BW No. 3 és Vivi is összecsap, ám végül BW No. 3 saját magát szívatja meg, és az alagútban felrobban a repülőjével együtt. Végül is elérjük Lindbulmot.

KITÖRŐFÉLBEN A HÁBORÚ!

A városban érkezés után kövessük Olbertát, aki a város királyához Cidhez vezet minket. Már kezdtem hiányolni egy Cid nevű karaktert. Hamarosan megismerkedünk Ciddel aki egy varázslat miatt (a felesége csinálta, mert haragudott rá) átváltozott ogloppá – tudjátok az a különös bogár. Garnet Cid rokona, így szívesen fogadnak minket. A képváltás után a fogadóban megismerkedünk Zidane régi barátjával, helyesebben barátnőjével, aki bemutatkozik nekünk, a Freya nevet viseli. Freya egy Dragon Knight azaz egy Sárkány Lovag. Burmeciából származik, amely ország csupa Freya típusú embernek ad otthont, itt élnek ezek a különös lovagok is. Freyának két érdekes képessége van. Az egyik a Jump, amit a tapasztalt FF rajongóknak talán nem is kell elmondanom, hogy mit jelent. A másik menüje a Dragoon, ahol hasznos varázslatokat tudunk csinálni. Ha Trancet csinálunk vele ugorjunk fel a levegőbe. Freya fent marad az égben és onnan macerálja nagyon jó támadásokkal az ellenfelet, amíg a Trance tart. Addig nem is lehet megsebezni, hisz nincs is a képernyőn.

Lundbulm városa elég nagy helyszín, miután visszakaptuk az irányítást kicsit járjuk be a várost, közben rengeteg ATE szemtanúja lehetünk, többek között Vivi kap egy Kupo Nutot. A szerelvényekkel lehet közlekedni a három kerület között. A hotelből kilépve a negyed északi részében kezdjük a felfedezést, mert itt találunk boltokat – az egész városban elég sok cucc van vizsgáljunk át mindent jó alaposan. Az eddigieken kívül találunk egy újat is ez a Synt. Itt fegyvereket, tárgyakat egyesíthetünk egymással így előállítva még jobb cuccokat. Az ötlet alapjában véve a Parasite Eve első részéből származik, erre utal az is, hogy ebben a boltban Torres és Wyne a PE-ből végzi a munkát. Rengeteg ilyen egyesítő boltot találunk a világban, tehát lesz mód kiváló cuccok készítésére. Itt állítsuk elő Zidane-nak a legjobb fegyvert, amit lehet venni – vegyünk hozzá a közeli boltból "alkatrészeket", ha nincs. Azért kell most megvenni az itt található legjobb fegyvert, mert nemsokára kelleni fog. Ha megvagyunk vegyük az irányt a színház kerületbe az óratoronyhoz, ami a Tantalus főhadiszállása. Baku és társai épp úton vannak, tehát nem találkozhatunk velük, pihenjünk meg egy kicsit. Ezután a negyed, déli részén néhány izgatott rajongót találunk, akik egy nagy sztárt Lowellt várják. Helyette egy óriás mog érkezik, aki elszalad. Később megtaláljuk, mint kiderül Lowell volt az, aki így akart kiszökni és ad egy autogramot. Vegyük az irányt a kastélyba és csevegjünk Steinerrel. A szökőkútnál meghalljuk, hogy valaki énekel. Mivel nem akarnak felengedni minket, menjünk és szerezzünk magunknak katonaruhát. A piros színnel tapétázott szobában az alvó őrt leütve lehet megszerezni az öltözéket, így közelebb juthatunk a dal forrásához. Menjünk a hang irányába és hamarosan rátalálunk Garnetre. A rövid beszélgetés után a teleszkóppal vizsgáljuk át a földrészt. Ahol "!" vagy "?" jelei látunk, nyomjunk X-et. Ezután szereplőinket láthatjuk, hogy épp mi történik velük, mire gondolnak. Az események után Zidane fogadást köt Garnettel, ha megnyeri a másnapi Vadász Fesztivált elmegy vele randizni, Garnet kissé vonakodva ugyan de belemegy. A vadászat alatt igyekezettek minél több szörnyet elintézni (nyugodtan tegyétek fel a legjobb fegyverét, amit írtam, hogy állítsatok elő, most úgysem fejlődnek a tulajdonságaink, és kell az erő), és kutassátok át az egész várost. Ha ügyesen játszunk, meg lehet nyerni a versenyt – egyébként nem kötelező a történet további folyására nincs hatással. A dolog után egy vacsora jön, ahol – mivel Garnetet itt akarják hagyni – a kisasszony elaltatja a többieket és Steinerrel elindul Alexandriába. Zidane-ék viszont Freyával Burmeciába indulnak, amit megtámadott Alexandria. Ezzel kezdetét veszi a háború!

AZ ÚT BURMECIÁBA

Az ebédlőből menjünk le a lifttel az alagsorba és ott ki az ajtón a térképre. Vegyük észak felé az irányt, amíg nem találunk egy "lapos" erdőt ez a Qu Marsh. Ide nem kötelező bejönni, de feltétlenül érdemes. Ez az a hely, ahol a Mog tanított minket eddig a játék kezelésére. Tulajdonképpen egy mocsár az egész hely. A pocsolyánál találunk egy dagadt, nagy nyelvű szakácsot, akinek ha adunk egy békát bemutatkozik, Quina a neve és csatlakozik hozzánk. Első pillantásra egy elképesztően idióta karakternek látszik Quina és olvastam olyan sületlenséget is, hogy teljesen őrültség használni. Ez nincs így! Quina ugyanis rendelkezik egy olyan speciális képességgel, ami nagyon értékessé teszi, az első pillanatban még komolytalannak tűnő karaktert. Az első ilyen parancsa az Eat, ezzel meg tudjuk enni az ellenfeleket. Ez arra jó, hogy Enemy Skill varázslatokat tanuljunk el, tehát olyan mágiákat, amik az ellenséges szörnyek használnak. Akkor sikeres az evés, ha az ellenfelet legyengítettük, és más csak egy hangyányi energiája van. A Bleu Magic-kel lehet használni a megtanult varázslatait. Aki egy kicsit is ért a Final Fantsy játékokhoz az tudja, hogy ezek a varázslatok milyen jók szoktak lenni. Ugyan nem mindegyik, de van közöttük értékes is, pld. amik mindenkit gyógyítanak, vagy káros tulajdonságot tesznek az ellenfélre (Bad Breath). Ahhoz, hogy véglegesen csatlakozzon, beszélni kell előtte Quernával, aki egy házban lakik a mocsárban. Ahol a békák ugrálnak Quinával játszhatunk egy különös aljátékot, amelyben békákat kell elkapni. Ha fogtunk néhányat Querna jelentkezik és ad nekünk valamilyen cuccot. A feladat 100 békát összeszedni, ekkor Quernával kell megküzdeni és ha legyőzzük nekünk adja Quina legjobb fegyverét. A világon sok helyen vannak Qu Marsh-ok, tehát több helyen is játszhatunk békafogócskát. Hagyjuk el a mocsarat és vegyük keletre az irányt egy nagyobb gömb alakú erdőbe, ez a Chocobo Forest. Itt Mene a mog ad nekünk Gyshal Greenst, amivel a térképen a Chocobo lábnyomon hívhatjuk a Chocobo-t, akivel elég jól mozoghatunk a térképen. Leszállhatunk a hátáról nem fog elszaladni. A Chocobo hátán ülve menjünk be a Chocobo Forestba. Itt egy izgalmas kincskereső játékot játszhatunk a madárral, a Chocobo Hot&Cold-ot. A lényege, hogy a Négyzettel kutathatunk a kincsek után. Ha a madár a kutatáskor azt mondja, hogy "Kweh" nincs a közelben semmi. Amennyiben a "Kweh!?" jelzés jelenik meg már nincs olyan messze egy kincs. Amikor azt mondja, hogy "Kwehhh!?" már nagyon közel vagyunk valamihez. A "K-KWEHHH!!!" azt jelenti, hogy találtunk valamit. Ezután a Négyzettel kiáshatjuk a kincset. A tárgyakért pontot kapunk, egy bizonyos mennyiség után szintet lépünk, így gyorsabban áshatunk. Az összegyűlt pontokból később cuccokat vehetünk. Akkor lesz érdekes a játék, amikor találunk Chocograph nevű cuccot. A világtérképen a Chocobo hátán ülve egy menüt hozhatunk elő (Háromszög) és a térkép felett a világtérkép egy darabját láthatjuk. A feladat megtalálni ezt a helyet és a Négyzettel átkutatva újabb kincsekre lelni. Nagyon jó cuccokat találhatunk így. Néha a dobozokból, amit a felszínre hozzunk kicsi füst száll fel, ekkor madarunk kisebb kalandok után átváltozik, egészen pontosan a színe. A sárga az alap. A világos kékkel a sekélyebb vizeken (partokon) tudunk mászkálni. A pirossal hegyeken lehet átmenni. A sötétkékkel a mély tengerben is lehet közlekedni. Végül a legjobb az arany, amivel repülni tudunk. Fel és leszállni az egyszerű erdőkben lehet. A 3-as diszken találunk a kincskeresés alatt egy Dead Pepper nevű kaját. Choco hátán ülve megetethetjük a madarat, erre az vadul elkezd keresgélni. Lesznek hegyek, melyeken repedéseket zúzhatunk így ki, vagy a vízben lebukhatunk és így is kincseket hozhatunk elő, titkos helyeket találhatunk stb. A levegőben magasabbra reppenhetünk. A Chocobo Foresten kívül a világtérkép dél-nyugati részén a szigetek között (kék madár kell hozzá) is játszhatunk keresgélős játékot (Chocobo Lagoon), sőt van egy harmadik hely is, erről később. Szorgosan gyűjtsétek a Chocographokat és a kincseket, megéri! Ha kijátszottuk magunkat irány északra a barlanghoz (Gizmaluke's Grotto). Innentől csak röviden! A barlang lényege, hogy harangokkal nyithatjuk ki az ajtókat. A harangokat könnyű lesz megszerezni, csak mindent jó alaposan kutassunk át. Lesz egy hely, ahol két mogot találunk. Adjuk az egyiknek a Kupo Nutot, amit Vivi kapott és megkapjuk a harangot a továbbjutáshoz. A mognak folyamatosan adhatjuk a Kupo Nutot amiért cuccokat fog adni. Itt ki is lehet menni a térképre, de ezt ne tegyük, mert különben meg fogunk halni! Helyette inkább nyissuk ki az utolsó ajtót. Mögötte találunk egy főellenséget, aki vakítsunk meg (Blind). Nem különösebben nehéz ellenfél. Ha legyőztük, mehetünk a térképre Burmeciába. Mielőtt a városba érnénk, még átvehetjük Garneték irányítást, beszéljünk mindenkivel és szálljunk fel a vonatra.

A VERESÉG

A várost teljesen lerombolta Alexandria. Itt a feladat, hogy megtaláljunk egy harangot, amivel kinyithatunk egy ajtót. Ezt a harangot az egyik házban az ágy alatt vehetjük fel. Az oda jutáshoz használjuk az erkélyeket. A ránk támadó feketemágusokat intézzük el és vegyük az irányt a kastélyba. Mindeközben szépen kutassunk át mindent. A kastély előtt találunk két mogot. Mentsünk, a másiknak (Stlitzkinnek) adjunk pénzt az utazásaihoz. A mogokkal ellentétes oldalon a szobortól vegyük el Freya egy fegyverét. Most már mehetünk a kastélyba. Ide némi beszélgetés és kalandozás után juthatunk és találunk néhány személyt. Itt lesz Brahne, Baetrix, és a játék legnagyobb ellenfele Kuja is. Némi vita után le kell győzni Beatrixot. Ez lehetetlen ne is próbálkozzatok vele, itt mindenképp ki fogtok kapni! Ne is sebezzétek nagyon, inkább próbáljatok lopni tőle, egy idő után megunja a harcot és egy támadással letaglóz minket. Ezután egy gyönyörű film következik és vége az 1-es diszknek.

ÚTBAN ALEXANDRIÁBA

Garnet irányítását vehetjük át megint. Az állomáson megérkezik a Tantalus (Baku, Marcus, Cinna) azzal a tervel, hogy megmentsék Blanket. Beszéljünk velük és szálljunk fel a vonatra. A szerelvény hamarosan megáll, mivel valami az útját állja. Garnet, Steiner és Marcus megvizsgálják mi az, nem más, mint Balck Waltz No. 3, aki túlélte a robbanást, igaz nagyon le van gyengülve. Újra el kell intézni, igaz most gyengébb lesz. Próbáljunk tőle lopni Marcus-szal, aki szintén a csapatunkban lesz és marad is egy darabig. Győzelem után az állomásra érkezünk. Nyugat felé Dalit találjuk, nézzünk először el oda, kutassátok át megint a várost lesz néhány érdekesség. Egyébként a keleti irányba kell menni Trenoba, az örök sötétség városába. Itt van az orvosság, ami a kővé vált Blanknek kell. Az egyik házban aukciót tartanak, ide látogassunk el, egy rövid időre láthatjuk Kuját. Mindent kutassunk át és találjuk meg Bakut is. Egyébként a toronyba kell menni Totóhoz. Ő egy titkos rövid utat javasol Alexandriába. Egy szörny kinézetű állattal kell közlekedni. Előtte még egy kapcsolót is át kell kapcsolni és egy növényt kell adni a hangya kinézetű utasszállító járműnek. Útközben valami megtámad minket, egy kígyó az. Vigyázzunk vele, mert veszélyes tud lenni. Ha elkergetjük Garneték megérkeznek Alexandriába, ahol Zorn és Thorn csapdába ejtik őket, s Brahne parancsára elviszik a hercegnőt. Ezek után újra Zidane-ék irányítását vehetjük át.

A MÁSODIK VERESÉG

Hagyjuk el Burmeciát és menjünk dél-nyugatra Cleyrába. Egy hatalmas forgószélnél lehet ide belépni. Először át kell kelni egy sivatagi barlang rendszeren, hogy eljussunk a városba. A barlangot alaposan kutassuk át. Nem lesz nehéz átjutni rajta, csak mindent nézzünk meg. A városban beszéljünk azzal, akivel csak lehet. Mikor üzenetet kapunk Freyától, menjünk a hotelhez. Ekkor Burmecia katonák érkeznek, szaladjunk a bejárathoz, ahol meg kell menteni Puckot, Vivi barátját. Egy nagyobb szörny lesz az ellenfelünk. Ne felejtsünk lopni. A győzelem után kiderül, hogy Puck Burmecia egyik hercege. Kisebb történések után vált a kép és Steinert és Marcust láthatjuk, majd Brahne hivatja Garnetet. Kuja elaltatja őt, Thorn és Zorn pedig a királynő parancsára elveszik Garnet Eidolonjait. Cleyrában Zidane-nal kell először járkálni. Az események után hamarosan Freyát kell irányítani. Adjunk Stlitzkinnek pénzt, majd kocogjunk a város bejáratához. Újra Zidane jön vele, menjünk vissza a barlangokhoz. Mivel a várost védő forgószél megszűnt, Alexandriai katonák árasztották el a várost. Küzdjük át magunkat rajtuk és induljunk vissza a városba. Feketemágusok érkeznek, intézzük el őket. Szépen kezdjünk felfelé haladni a városban a civileket küldjük olyan irányba, amilyenbe akarjuk. Vigyázzunk, ha rossz helyre vezényeljük őket, meghalnak, igaz nagy jelentősége ennek nincsen. Mikor elérjük a célt, a király házát, a feketemágusok körülvesznek minket, de Fratley, Freya szerelme megment minket. Bent a házban rövid párbeszéd után Beatrix érkezik, akitől elszenvedünk egy újabb vereséget. Ugyanis nem lehet elintézni, így megint csak lopni érdemes tőle, no és persze gyengíteni. A város ellen Brahne valami iszonyatosi akar bevetni, ezért ahogy a feketemágusok és Beatrix távoznak, úgy hagyjuk el mi is a várost Quina kivételével, de őt nem kell félteni. A dolog után Brhane beveti fegyverét, Odint a város ellen, aki egy elegáns támadással egész Cleyréát a földdel teszi egyenlővé.

A HARMADIK VERESÉG

Egy hajóra érkezünk a Red Rose-ra, ahova Beatrix is jött. Kövessük őt egészen a felső emeletig és hallgassuk

ki először Beatrix monológját, aztán beszélgetését Branhenal. Induljunk vissza felé, mentsünk, majd beszéljünk Vivivel. Hamarosan használhatjuk a teleportot, így eljuthatunk Alexandriába. Itt Steiner és Marcus akar kiszabadulni. Nyomkodjuk a bal és jobb irányt, amíg a ketrec szét nem törik. Vigyázva a katonákra induljunk felfelé. Fent Marcus otthagyja Steinert, hogy megmentse Blanket. Közben a többiek is megérkeznek, 30 percünk lesz, hogy megtaláljuk Garnetet. Hamarosan azt is láthatjuk, hogy Marcusnak sikerült megmentenie Blanket. Garnetet a szobájában találjuk, a kandallónál lehet kinyitni egy titkos szobát. A szoba nyitja a tükörnél van a bal oldalon fent. Haladjunk előre, amíg meg nem találjuk Thornt és Zornt, akik fel akarják áldozni az alvó hercegnőt. Most le kell győzni őket. Vivi Thunder, illetve Steiner MagicSword Thunder támadása jól működik ellenük. A győzelem után vigyük Garnetet visszafelé, amíg egy rövidebb párbeszéd nem jön. Hamarosan megjelenik újra Thorn és Zorn is Beatrix-szal az oldalukon. Újabb végzetes jön ellene, a győzelem esélye nélkül. Jó tolvajhoz méltóan vegyük el a cuccait. Aztán nézzük, hogy intéz már megint el.

LINDBULM ELESTE

A vereség után Beatrix belátja, hogy rossz oldalon állt eddig és segíteni fog nekünk. Irányíthatjuk egy kicsit! Most már nem csodálom, hogy legyőzött bennünket, roppant erős karakter ráadásul megtöri a varázst, ami Garneten van és segít szökni. Freya és Beatrix együtt kezdik kaszabolni az érkező szörnyeket, persze a mi irányításunkkal. Zidane-nal menjünk lejjebb, amikor is Steiner elhagy minket, hogy segítsen Beatrixnak. Hamarosan csapdába csal bennünket Thorn és Zorn ám Blank és Marcus segít nekünk menekülni. A Trenoba vezető alagútban egy újabb kígyó támad ránk. Zidane-nal lopjunk, Vivivel varázsoljunk, Garnettel gyógyítsunk. A végén kisebb zökkenők árán eljutunk Trenoba. Mindeközben Brhane magához hivat két bérgyilkost (Lanit és egy piros sapkás embert), hogy öljék meg Vivit és szerezzék meg Garnet nyakláncát. Brahne extra vérdíjat tűz ki Zidane fejére.

Ezután kisebb beszélgetés jön, és megjelenik nekünk egy öregember, akiről kiderül, hogy a villámisten, Ramuh az. Azt a feladatot adja nekünk, hogy találjuk meg ötször, és ha jól adunk meg neki egy sorrendet Garnet Eidolonja lesz. Nézzük át jól a helyet és ha megvan ötször Ramuh, próbáljuk elhagyni a helyszínt, mire Ramuh rákérdez a sorrendre: Beginning, Cooperation, Silence, Hero. Ramuh mellénk áll, most már hívhatjuk Garnettel. Mindeközben Alexandria megostromolja Lindbulmot egy eidolon és egy hadseregnyi feketemágussal, sőt egy kisebb hadsereggel is. A város ennek a nyomásnak nem tud ellenállni és hamarosan elesik. Miután bejutottunk a romos metropoliszba keressük meg Cidet. Egy hosszabb beszélgetésből kiderül Kuja egy másik kontinensről jött, az Outer Continentről. Cid odaadja a világtérképet és megkér minket, hogy menjünk az Outer Contonentre, hogy kiderítsük Kuja kilétét.

A VILÁGTÉRKÉP KITÁRUL

Lindbulmból vegyük az irányt Qu Marsh-ba és vegyük fel Quinát. Ezután a mocsár keleti felét vizsgáljuk át, induljunk felfelé a fűben. Kövessük Quinát, és a segítségével megtalálhatjuk a bejáratot az Outer Continentre vezető barlangban. Ezen a helyen olyan óriás hangyákat kell irányítani, mint Trenonál. A hangyák irányváltoztatását kapcsolókkal oldhatjuk meg. A kutatásaink során összefutunk Lanival, akivel meg kell küzdeni. Nem egy nehéz ellenfél. Raboljuk ki aztán intézzük el. Ezután folytassuk az utunkat egészen a kijáratig. Ha kiérünk a térképre, végre megláthatjuk az egész világot.

ISMERKEDÉS AZ ÚJ HELYEKKEL

A térképen azt a helyet érjük el, ahol a hidat látjuk. Itt egy falu találunk, Conde Petie a neve, ahol érdekes lények élnek. A bejáratnál mondjuk azt, hogy "Rally-Ho", akkor beengednek. Járjuk be a várost és nézzük meg az ATE-kat. A szállodában aludjunk és másnap keressük meg Vivit és csevegjünk vele. Keressük meg az Item boltot, ahol érdekes dolgot láthatunk. Csak nem egy feketemágus az? De bizony ez az, vajon hogy került ide?! Kövessük, amíg el nem menekül. A falu lakói szerint a közelben élnek feketemágusok. Induljunk el dél-keletre a nagy erdőbe, oda ment a mágus is. Itt először menjünk jobbra, majd háromszor egymás után jobbra, majd balra, végül jobbra. Itt egy egész falut találunk feketemágusokkal, ám ezek nagyon megijednek, mikor meglátnak és elszaladnak. Vásároljunk be cuccokkal és beszéljünk, akivel csak lehet. Keressük meg Garnetet és Vivit is és beszéljünk velük. Quinát szintén nézzük meg, vicces, amit csinál. Ha itt végeztünk, menjünk vissza Conde Petiebe. Beszéljünk a főpappal, csak akkor tudunk átkelni itt, ha összeházasodik Garnet és Zidane, majd utána Quina és Vivi. Most már mehetünk a hegyekbe. Nemsokára találunk egy kislányt egy moggal. Néhány váratlan esemény után a lány bemutatkozik, Eiko a neve és csatlakozik. Ő summoner, tehát használhat Summon támadásokat, igaz csak négyet tud megtanulni. Ha elsütünk harcban egyet a többiek csodálkozni fognak, hogy ő is képes eidolonokat hívni. Ezenkívül lehet vele fehér varázslatokat (White Magic) használni, tehát gyógyítani is tudunk. Nem rossz karakter, de talán egy kicsivel jobb Garnet – Quina egyébként most elhagy minket egy időre. Itt a hegyekben gyűjthetünk négy követ és a kijáratnál a helyükre rakhatjuk őket egy cuccért. Két irányba juthatunk a térképre, az egyik Iifa Treehez vezet, a másik Madain Sariba Eiko lakhelyéhez. Ezt válasszuk, ám előtte lesz még egy főellenség is. Lopjuk el Quinának és Eikonak a fegyvert. Kint a térképen keressük meg Madain Sarit. Itt Eiko főzni készül, beszéljünk minden csapattagunkkal. A sok esemény és ATE után sok mindent megtudhatunk a történetről, például Iifa Tree-nél egy Eidolonnal bezártak egy másik Eidolont. Valamint Iifa Tree sok érdekességet rejt. Ha vacsorával és mindennel végeztünk vegyük az irányt Iifa Treehez.

IIFA TREE

A fánál Eiko hatástalanítja a pajzsot, ami körülveszi a fát. Haladjunk az ágakon, majd egyre lentebb és lentebb. Elég hosszú utazás lesz lefelé, ám lesz nehéz elakadni. Eiko majd segít, beszéljünk a barátainkkal. Lent találkozunk Soul Cage-dzsel, aki felelős a Mist kontinensen a köd miatt. Mivel nagyon nem szeret minket, meg kell ölnünk. Lopjunk, használjunk jég varázslatokat, Garnet és Eiko Summonját és gyógyítását. Nehéz ellenfél lesz vigyázzunk vele! Ha legyőzzük a Mist kontinensről eltűnik a köd! A bejárathoz kerül vissza a csapatunk, ahol elhatározzák, visszatérnek Madain Sariba. Tehát a következő utunk oda vezessen. Itt némi beszélgetés után kiderül, hogy valami fontosat elloptak, irány az Eidolon falhoz, ahol Lanival történnek események. Itt megjelenik a piros sapkás ember, akivel – miután elkergeti Lanit – meg kell küzdeni egyedül Zidane-nal. Ha akarunk lophatunk tőle, addig amíg be nem töltődik a Trance, utána könnyedén végezhetünk vele. Zidane meghagyja az életét, a pali nem nagyon érti a dolgot. Később a csapat tagjai elhatározzák, hogy visszatérnek Iifa Treehez. A kijáratnál csatlakozik hozzánk a piros sapkás ember, aki az Amarant nevet viseli (eredetileg Salamandernek hívták, de ez nem fért ki az angol verzióban, ilyen hülyeség miatt sem változtattak meg még nevet!). Erős karakter, tud néhány értékes varázslatot. Rendelkezik a klasszikus Throw paranccsal, amivel fegyvereket dobhatunk ellenfelekre. Sőt vannak olyan tárgyak, amik direkt azért készültek, hogy az ellenfélre hajítsuk, ezzel óriási sebzéseket lehet produkálni vele. Érdemes a csapatba tenni, mert tényleg erős, egyébként most választhatunk először csapatot. A fához időközben megérkezik Kuja is, a feladat egyszerű: meg kell keresni. Időközben megjelenik Alexandria hadserege is és megtámadja Kuját. Brahne beveti ellene a sárkányok királyát Bahamutot, de Kuja egy varázslattal megbolondítja és Brahne ellen fordítja, majd végez az egész alexandriai flottával. Garneték próbálnak segíteni, de csak a Leviathan eidolont találják meg, ami nagy hullámot kelt, így nem sok haszna van ebben a pillanatban. Néhány gyönyörű és megható jelenet után véget ér a 2-es CD.

ALEXANDER VS BAHAMUT

Visszatérünk Alexandriába, ahol rengeteget kell mászkálni és beszélgetni. Ezt most nem akarom túlrészletezni, mindenkivel beszéljetek. Érdemes ellátogatni a könyvtárba, ahol találunk egy polcon egy könyvet, amit le kell győzni. Nagyon nehéz ellenfél. Végül is, ha végzünk Alexandriában Trenoba kerülünk, ahol az aukciós házban vegyük meg a Dark Mattert, ami megtanítja Garnetnek az Odint. Itt a fő feladat megnyerni a kártyabajnokságot. Nem lesz túl nehéz, csak játsszunk okosan. Utolsó ellenfelünk Cid lesz, előtte mentsünk. A játék után beindulnak az események, hisz Kuja, Thorn és Zorn megtámadják Bahamuttal Alexandriát. Először Steinert kell irányítani, vele és Beatrix-szel kell szörnyeket kaszabolni. Ha végeztünk vált a kép és Garnetet kell irányítani, csak menjünk vele feljebb és feljebb a toronyban, ugyanis valamit érez, amivel meg lehetne menteni a várost. Zidane-nal szintén arra menjünk fel, amerre Garnettel. Mikor elérjük a hercegnőt nagyon sok esemény indul be, például megjelenik Alexander, hogy megvédje a várost. Egy gyönyörű csatát láthatunk Bahamut és Alexander között, amit a sárkány veszít el, ám Kuja meg akarja szerezni Alexandert, de egy ismeretlen ember, akit Garlandnak hívnak (így hívták a FF I főellenségét), ezt nem engedi és inkább felrobbantja Sándort.

CID VISSZAVÁLTOZÁSA

Lindbulmban keressük meg először Garnetet (aki megnémult), majd beszéljünk Ciddel és a többiekkel. Újra keressük meg Garnetet, majd megint Ciddel kell csevegnünk. Őt vissza kéne változtatni. Menjük a városba és beszéljünk mindenkivel, mivel három növényt kell megszerezni Cidnek. Nem lesz nehéz megtalálni őket, csak mindenkivel beszéljünk. Ha megvan mind a három irány vissza Cidhez. A visszaváltozás kissé félresikerül, hisz Cid most bogár-békává változik – mit fog ehhez szólni Quina!? Nincs más megoldás, Cid feleségét kell megtalálni, aki megtörheti a varázst. Apropó Quina, ő is a városban van, amikor a hajóhoz kell menni, látogassuk meg (egy ATE-ből tudhatjuk hol van) és vegyük fel. Cid ad egy hajót, így már jobban tudunk mozogni a térképen, a hajón Quinában felmerül, hogy meg kéne enni a kedvenc kajáját, a békát (Cidet), ám végül nem teszi. Itt az idő kicsit felfedezni és Chocobozni. Ha ezekkel megvagyunk hajózzunk a feketemágusok falujába. Ők eltűntek, csevegjünk a főnökkel, majd nézzük meg a Chocobotojást, ami kikel – Vivivel is beszéljünk. A főnök szerint a mágusok Kujával mentek. Hajózzunk a térkép észak-keleti részére, ahol a sivatagban a forgó futóhomokot látjuk. Itt a negyediket vizsgáljuk meg, így bekerülünk Kuja palotájába, ahol foglyok leszünk. Kicsit később Kuja hivatja Zidane-t, hogy hozzon neki valamit cserébe a barátai életéért. Egy olyan helyre kell menni, ahol nem lehet varázslatokat használni, így vigyük Amarantot, Steinert és Freyát, a többieknek most nem vennénk hasznát. Szájunk fel a léghajóra, ami elvisz minket az Elfelejtett Kontinensre (Forgotten Continent). Először induljunk északra és hívjunk egy Chocobot, aztán a hátán ülve, lovagoljunk délre, amíg meg nem látunk egy épületet, ez Oeilvert, ahova jönnünk kell. Menjünk fel és a kék gömböket változtassuk rózsaszínűvé. Továbbjutni így lehet, ha a megfelelő sorrendben változtatjuk át a gömbök színét, igaz a sorrend adja magát. Nem lesz nehéz tovább menni, csak mindig színezzük át a gömböket és járjuk be a szobákat. Az események után a végén egy főellenséggel is meg kell küzdeni, a legerősebb fizikai támadásokat használjuk ellene.

A győzelem után vált a kép és Cidet kell irányítani egy rövid időre. Vegyük az irányt a szobába, ahol a kulcsok vannak. Egy játékot kell játszanunk, a feladat egyszerű: amikor nem lát minket a szörny, akkor mozogjunk, de nagyon óvatosan. Ha sikerül a mérlegnél adjuk meg az egyes választ és mehetünk tovább.

A másik csapatunkat irányítjuk, el kell menekülnünk innen. A feladat viszonylag egyszerű, gyertyákat kell eloltani, vagy épp meggyújtani ahhoz, hogy tovább tudjunk jutni. Sokat kell a kastélyban barangolni, de igazán nem lesz nehéz tovább menni. Abban a szobában, ahol a két szobrot látjuk az árnyékokat, kapcsoljuk úgy, hogy balra álljanak. A dolog után jön egy főellenség, ám ezután már végeztünk is itt.

Zidane-nal beszéljünk Kujával és távozzunk a leszállópályához. Kuja már elment, követni kell. Hajózzunk észak-nyugatra a havas földre (Sealed Continent). Itt induljunk nyugatra Esto Gazába. Találunk egy barlangbejárót, ami egy vulkánba vezet, ezt az utat válasszuk. Egy kevés mászkálás után le kell győzni egy sárkányt, majd Thornt és Zornt is, akik egyesülve próbálnak elintézni minket. Szerencsére Eiko mogjáról kiderül, hogy egy nagy Eidolon, csak eddig rejtőzött. Hosszú beszélgetések és események után Cidet visszaváltoztatja a felesége és megkapjuk tőle a repülőt.

TERRA NYOMÁBAN

A repülővel felfedezhetjük az egész világot. Itt az ideje kitenyészteni az arany Chocobo-t és megcsinálni a titkokat. Van egy félig-meddig titkos város is Daguerreo, ezt dél-nyugaton a nagy szigeten találjuk. Jó fegyvereket lehet készíteni itt és kártyák is vannak dögivel. Ha mindennel végeztünk, menjünk az Ipsen Kastélyba, a Forgotten kontinensen van, a térkép jelöli, hogy hol. A kastélyban nagyon egyszerű lesz a feladatunk, csak fel kell venni négy medált, majd legyőzni a főellenséget. Amarant keménykedik, ezért ő nem lesz velünk. Amikor elhagyjuk a helyet Amarant nem tér vissza, ezért szaladjunk el érte. Nem lesz nehéz megtalálni. Miután megtaláljuk visszatér hozzánk. A mostani feladat eljutni a Terra (így hívták a FFVI főszereplőjét) bolygóra. Ehhez négy helyet kell meglátogatni, ha odaérünk repüljünk a közelébe és nyomjunk Kört. Két-két ember fog mindegyik helyre bemenni. Az első délen a tengerben lesz, ahol a karó áll ki a vízből, most egy nagyobb örvény van ott. A másodikat a jeges földön találjuk, repüljünk a lávás részhez. A harmadik a Forgotten kontinens déli részén lesz, ahol erősen fúj ott a szél, és egy repedésrendszer van a sziklákon. A negyedik, utolsó hely észak-keleten lesz, ott, ahol földrengés van. Zidane-t és Quinát irányítjuk, a többi csapat magától fog menni, de azért láthatjuk, mit csinálnak. A végén meg kell ölni egy főellenséget. Zidane-nal lopjunk, majd próbáljunk Trance-elni, Quinával pedig rakjunk rá káros tulajdonságokat. Két Trance támadástól elpusztul, már ha erős támadásunk van persze. Ezzel megnyitjuk a dimenziókaput a Terrára. Ezt a kaput a Sealed kontinenstől (jeges sziget) délre találjuk és Shimering sziget a neve. Repüljünk fölé és nyomjuk meg a Kört, és hamarosan Terrára kerülünk.

TERRA

Érkezés után kövessük a lányt. A faluban csupa Zidane típusú ember él. Beszéljünk minddel. Mikor Eikot irányítjuk, szedjük fel Quinát, Amrantot és Vivit. Mikor Zidane-t irányítjuk, keressük meg Garlandot. Mint kiderül, Zidane innen származik, Garland állította elő. A történetben igen jelentős dolgok derülnek itt ki. Kövessük Garlandot és vívjuk meg a következő harcokat. Miután Zidane végre kiheveri a sokkot, szedjük fel barátainkat és induljunk balra. Lesz néhány idegesítő feladat. Például az egyik szobában nem mindegy, hogy hogyan megyünk el a gömbök mellett. Ha világító mellé lépünk harc jön és kezdhetjük az egészet elölről. De említhetném azt a szobát is, ahol először nem tudunk továbbmenni, mert a platformokat nem lehet beállítani. Itt több próbálkozás után menjünk vissza az irányítópanelhoz, ahol a többiek és egy ATE segítségével tovább tudunk menni. Végül megtaláljuk Garlandot, akivel jön egy harc, végül pedig Kuját, akivel szintén bunyózni kell. A végén Kuja csinál egy Ultimát és kikapunk. Ezután Kuja bevadul és megsemmisíti a Terrát. Kalandos úton végül is elhagyjuk a Terrát az Invincible nevű hajó segítségével és a 3-as CD is lezárul.

A VÉG

A 4-es, azaz utolsó diszken már sok mindent nem lehet tenni. A Köd most az egész világot ellepte, így nem sokat láthatunk. Iifa Treehez kell menni ha végezni akarunk a játékkal. A világító gömbnél nyomjuk meg a Kört és egy gyönyörű film jön, majd Memoriába kerülünk. Mindent jó alaposan kutassunk át. Ahogy haladunk előre négy már elintézett főellenséget kell újra eltávolítani. Én két gyógyítót (Eiko és Garnet) tettem a csapatba, és két fizikailag erős harcost. Lesz egy szoba, ami a víz alatt van egy mentőhely után. Jó alaposan kutassuk át a jobb oldalt. Meg kell találnunk Hadest, akit ha legyőzünk, egy nagyon jó boltot nyit. A legeslegvégén Kuja vár ránk, ám előtte még meg kell ölni egy testőrét is. Ha végzünk ezzel a szörnnyel ne felejtsünk menteni. Az utolsó mentőhelynél vissza lehet térni a bejárathoz, onnan meg a térképre. Kujának kb. 50 ezer HP-ja lesz és nagyon jó a zene, ami alatta szól. Mikor végzünk megint egy Ultimát csinál. Ezután szembekerülünk egy lénnyel, ami meg akarja szüntetni az életet a világegyetemben, Kuja is neki dolgozott – csak az a kár, hogy ez a végén derült ki. Válasszunk csapatot és indulhat a harc. No ez már kemény ütközet lesz, mivel nagyon erős és szemét támadásokat tud. Mondjuk nincs sok HP-ja (55 ezer körül), de amikor a sok káros tulajdonságot ránk helyezi az nagyon idegesítő. Quinának van egy olyan gyógyítása, ami leszedi a káros tulajdonságokat, az itt beválik. Végül, ha legyőzzük nem marad más dolgunk, mint végignézni a megnyerést.

A végén a The End képernyőn üssétek be ezt a kombinációt: R2, L1, R2, R2, Fel, X, Jobb, Kör, Le, Háromszög, L2, R1, R2, L1, Négyzet, Négyzet. A második Négyzet után egy hangot kell hallanunk, ezután nyomjunk Startot és egy kisebb meglepetésben lesz részünk... A kód csak akkor működik, ha a játék végét végignézzük és nem nyomunk alatta semmit! Sok minden nem fért ide, TALÁN majd a következő számban. **(Neeeem, soha többet! Martin)**

Veres Miki

SHENMUE VÉGIGJÁTSZÁS BEFEJEZŐ RÉSZ

3. CD

Szóval a múlt hónapban ott hagytuk abba, hogy Ryo elkapta Jimmy-t. Miután visszarángattuk a tagot az utazási irodába, a fickó megtörik és elárulja nekünk, hogy a kopasz egy Mad Angels nevű banda tagja, egy kicsit még puhítunk rajta, és azt is elköpi, hogy a Mad Angels területe a kikötő, és úgy lehet leggyorsabban kapcsolatba kerülni velük, ha munkát vállalunk a kikötőben, ugyanis a gang minden új munkásra keményen rászáll. Futás tehát a kikötőbe, bár ha akarsz, előtte beszélhetsz Nozomival is. A kikötőben rögtön a biztonsági őrnél is érdeklődhetünk munka után, aki elmondja, hogy kétféle munkalehetőség van: lehetünk kikötői munkások, illetve még hozzá hasonlóan biztonsági őrök is. Nézz szét a kikötőben, találkozhatsz kettes CD-ről már megismert hontalan öreggel is, aki ugyan segíteni nem tud, viszont megemlíti, ha már itt dolgozol, keresd fel. Miután végigjártad a kikötőt elkönyvelheted, hogy sehol nincs felvétel, főleg iskolás fiúkra nincs szükség, törvénytisztelő polgárokként ugyanis senki nem foglalkoztat fiatalkorúakat, arról meg inkább most ne beszéljünk, hogy ez pontosan hogyan is zajlik arrafelé a Távol-Keleten. Az egyetlen nyom, amin elindulhatunk, ha beszélünk a 18-as raktárban a művezetővel, aki elmondja neked, hogy látott egy hasonló korú srácot a kikötő másik végében, menjük tehát kb. oda, ahol az italautomata van, össze is futunk a fickóval, aki nem más, mint Goro, akit az előző CD-n jól megpakoltunk. Azonban most jóval barátságosabb, megígéri, hogy a kapcsolatai révén szerez nekünk munkát, találkozzunk vele holnap délután egykor a 1-es raktár bejáratánál. Kocogjunk tehát haza, tentézz egyet (Ryo ismét álmodni fog), és másnap menj vissza az egyes raktárhoz, dekkolj ott egyig (ne felejts el benézni előtte a macskához, ahol Nozomi-val is találkozhatsz). Ha nagyon akarsz, a holtidőben vásárolgass egy kicsit (már amennyire a pénztárcád engedi), ugyanis némelyik "boltban" ha nagy szerencséd van, nyerhetsz Sega Saturn CD-t is, és így otthon már játszhatsz is a géppel. (Bár állítólag, ahhoz hogy CD-nyerj legalább 400! alkalommal kell vásárolnod valamit.) Meglepő módon nem verőlegények jelennek meg 1-kor, hanem Goro, aki eldicsekszik, hogy sikerült munkát szereznie, ami csak részben igaz, mert valójában a barátnője Mai intézte a dolgokat (a kiscsaj, akinek a 2-es CD-n elvertük a roppant idegesítő barátnőit). Yada-szannal kell találkoznunk az egyik irodában, az irodai egy kicsit hátrébb van az 1-es raktártól. A főnökünk (mint általában minden főnök) rögtön munkába is állítana, de kiderül, hogy Ryo nem ért a targoncakezeléshez, ezért Yada-szan megkéri Markot, hogy magyarázza el nekünk. Mark egyébként már régebb óta itt dolgozik, és megtanítja a targoncakezelés minden csínját-bínját, majd munkára hagy. A feladatunk, hogy a 3-as raktár előtt lévő ládákat bevigyük a raktárba. A munkaidőnk ötkor jár le, ilyenkor Ryo automatikusan abbahagyja a melót. Yada-szan elégedett velünk, és megkapjuk tőle az aznapi jussunkat. Egyébként ládánként 300 Yen jár, azonban ha egy bizonyos mennyiség felett teljesítünk ez az összeg növelhető. Az irodán kívül Mark vár ránk, és megkér, hogy ha tudunk, jöjjünk egy kicsit előbb, mint kilenc óra. Azonban ne menjünk még rögtön haza, kicsit mászkáljunk a kikötőben és kérdezősködjünk a Mad Angels-ről. Sokan ismerik vagy hallottak már róluk, de vagy nem mernek beszélni, vagy csak hasznavehetetlen információik vannak, annyit azért kideríthetünk, hogy jócskán benne vannak a drogbuliban, motoron járnak, veszélyesek és zaklatják a járókelőket. Aminek rögtön szemtanúi is lehetünk, mert két motoros üldözi a már korábban megismert csövest. Ryo megpróbálja megvédeni, mire az egyikük kihív téged egy motorversenyre, itt megint a reflexeiden múlik csak minden. Akár nyertél, akár vesztettél, menj haza, az úton beszélj a játékterem mellett álldogáló csajszival, majd menj a Sakuragaoka Parkba, ahol Nozomi egy kicsit el van keseredve, mert Kanadába kell utaznia. Utána menj haza és aludj. Reggel irány a kikötő, hiszen vár a munka, szerencsére azonban a hosszú felesleges mászkálástól megkímél minket a gép. Amíg dolgozol, Ryo automatikusan elmegy a kikötőig, ahol aztán újra megkapod az irányítást. Rögtön ki is derül miért akarta Mark, hogy előbb gyere melózni. Munka előtt ugyanis az itt dolgozó targoncakezelők versenyt rendeznek egymás között. A verseny három körig tart, nagyjából megegyezik a targoncák sebessége, úgyhogy előzni csak úgy tudsz, ha az ideális íveken veszed a kanyart. Miután beérkeztél a célba, kapsz egy – a helyezésednek megfelelő sorszámú – targonca makettet, majd kezdődik is a munka. Mark elmagyarázza, hogy hova kell a ládákat pakolnod, még egy térképet is ad, amin az útvonalon kívül még a napi kvóta is fel van tüntetve. A térképet egyébként az X-szel vehetjük elő. A régi raktárközpont bejárata elől kell elvinni a ládákat a 18-as raktárba. Déltől kettőig tart az ebédszünet, ami igen rosszul kezdődik újdonsült színes bőrű barátunknak. Markba ugyanis beleköt két Mad Angels tag, mert azt hiszik, Chen mesternek dolgozik. Verjük le a két ürgét, majd kettőkor megkezdődik a délutáni műszakunk. Pakolgassunk szépen, idővel minket is meglátogatnak a kikötői maffiózók, és védelmi pénz követelnek. Gyorsan vedd is el a kedvüket ettől a botorságtól és fenekeld el őket. Miután lejárt a munkaidőd, a főnök kifizet, az irodából kifelé menet összefutsz Goroval, akinek szokás szerint csak a szája jár. Ha van kedvünk, járkálhatunk is egy kicsit a kikötőben, találkozhatsz Gui Zhang-gal, tőle tanulhatsz is egy új rúgást. Később, kb. fél kilenc után kimerészkedik a csöves öregember is, és ha megtalálod, ő is megtanít neked egy új mozdulatot. Ja, és itt jegyezném meg, hogy innentől kezdve ingyen lehet biliárdozni az MJQ bárban. Éjjel Ryo megint álmodni fog, ezúttal a Főnix tükörről. A következő reggel ismét versenyzünk egyet, utána pedig jöhet a meló. Most a 18-as raktár elől kell a cuccot elvinni a 3-as raktárba, ahol első nap gyakoroltunk. Nem túl nehéz, csak a sűrű forgalom az idegesítő. Az ebédszünetben, ha az iroda előtt várakozunk, arra jön Goro, akinél rákérdezhetünk, hogy mit tudott meg tegnap óta a Mad Angels-ről. De az öreget is megkereshetjük, a neve egyébként Ojiiszan, ő a későbbiekben majd tökéletesíti a technikánkat. Velem egyébként ezen a napon az égvilágon semmi nem történt, és ezt jól meg is szívtam. Ugyanis ha ezen a napon nem kötnek beléd, holnap ugyanezt a melót kell elvégezned, egészen addig, amíg össze nem jön a találkozás a Mad Angels-szel. Tehát lehetőleg a térképen folytonos piros vonallal jelölt úton közlekedj, a délutáni műszak vége felé beléd köt majd egy rakat fickó és csapdába csalnak a raktárban. Verj szét a bunkók között, az egyikük elárulja, hogy a 17-es raktár a Mad Angels gyülekezőhelye. Meló után tehát oda indulj, ahol is felemelő látvány fogad, egy rakat gyökér rugdossa a négert. Segíts neki, megint bunyóznod kell. Utána Mark elmondjam, hogy a testvérét a Mad Angels ölte meg. Várakozz az iroda előtt, hamarosan megint találkozhatsz Goroval, aki annyit tud csak mondani, hogy az angyalok éjszakánként motorozní szoktak a kikötőben. Benézhetsz a kávézó melletti lépcső alá is, ahol az öreg tökéletesíti a technikádat. A következő nap – persze a verseny után – a 11-es raktárból kell átrakodni a 18-asba. Ebédszünetben megjelenik Nozomi és a barátnője. Emlékbe egy fényképet kér tőled, és a barátnője rögtön készít kettőtökről mindjárt két képet is. Az egyiket elteheted, bár Ryo mindkettőn elég fancsali pofát vág. Délután próbálj meg minél több ládát átszállítani. Miután végeztél az aznapi robottal, várj sötétedésig, és menj a kávézóhoz (a 18-as raktárral szemben). Ahogy számítottuk nem telik bele sok idő és három motoros fazon köt beléd, az egyikük Charlie. Itt most egy hosszabb üldözős rész következik, amiben Ryo lerúgja az egyik motorost, és a gépével üldözőbe veszi Charlie-t. Neked szokás szerint csak az iránygombokat kell nyomkodnod, meg néha az A-t. Miután utolérted fair-play díjas módon ismét öten esnek neked, miután végeztél velük, Charlie is leszáll a motorjáról, és kész megküzdeni veled. Természetesen őt is verd el, aki aztán elkotyog némi használható információt, például hogy a sárkányruhás férfi még itt van a kikötőben. Menj haza és aludj. Ryo ezúttal Lan Di-vel fog álmodni. Minden nap egy új kaland tartja egy mondás, tehát a verseny után egy új megbízatás vár ránk, a 15-ös raktár elől kell átrámolni a ládákat a 18-asba. A délelőtt elég nyugisan alakul, délután viszont Ryo szemtanúja lesz, amint egy Angyal megveri Gorot. Ryo megpróbálja elkapni, de a fickó behúzza a csőbe. Ugyanis becsalja egy raktárba, ahol már egy kisebb fogadóbizottság vár rá. Miután legyőzted őket, az egyik faszinak még marad annyi ereje, hogy megfenyegesse Ryo családját, és Nozomit. Az incidens után folytasd a melót. A nap végén találkozni fogsz Markkal, aki némi infóval szolgál. Ha akarod, felhívhatod Chen mester, hogy tud-e valamit a dologról, azonban csak a fia van a kikötőben. Vele a 8-as régi raktárban találkozhatsz, és lefordítja neked a kínai levelet, amit utána elolvassa, egy újabb mozdulatot sajátíthatsz el. Egyébként az öreggel is beszélj, tőle szintén egy mozgást leshetsz el. Utána menj haza és aludj. Az utolsó munkanapunkon már valamivel bonyolultabb feladatot kapunk. A régi raktárközpont előtti részről kell a ládákat a 8-as raktárba szállítani, majd ott felvenni a feliratos ládákat, és azokat a visszaúton lerakni a 18-as raktárban. Bár tegyük hozzá ez a legkönnyebb munkanap is, jóval a munkaidő lejárta előtt végezni lehet a feladattal. Ha végeztünk és minden nap jól teljesítettünk mostanra már el kellett érnünk a 600Yen/ládát, ami a vállalatnál a legmagasabb bér. Kajaszünetben egyébként Goroval és Mai-jel találkozunk, akik közlik velünk a jó hírt: hamarosan egybekelnek. Egyébként, ha nem beszélünk a pihenő közben Markkal, akkor délután nem fog történni semmi, és jöhetünk másnap is vissza, dolgozni. Amennyiben beszélünk vele, délután Ryo meglát két furkót a Mad Angels-ből, és üldözőbe veszi őket. Itt a szokásos módszert kell alkalmazni. Ha is elkaptad valamelyiküket, sajnos az üzletről semmit nem tudnak, arról maximum a banda vezére Terry tudna felvilágosítani minket, azt viszont senki sem tudja, ő hol is van. Fizetéskor a pénzen kívül egy levelet is kapsz a főnököktől, amiben Gui Zhang figyelmeztet, túlságosan is az Angyalok látószögébe kerültél. A bejátszás után menj haza és aludj, azonban Ryo felébred és kimenne levegőzni, amikor Ine-szannal találkozik. Az idős hölgy nagyon aggódik Nozomi miatt, mert még nem ment haza. A félelmei nem is alaptalanok, még abban a pillanatban kapunk egy telefonhívást az őrült kopasztól. A Mad Angels elrabolta a barátnőnket, és ha még élve viszont szeretnénk látni, érjünk a 17-es raktárhoz fél négyig. Futás tehát a buszmegállóba, csakhogy ilyen későn már nem járnak a buszok, más megoldást kell tehát találni. Menjünk Dobuitai motorbolthoz, és kopogjunk be az ajtón. Sajnos a tag nem tud nekünk segíteni, mert egyik motor sem üzemképes, viszont ad egy tippet. Menj egy városrészt vissza és keresd meg Itoi szant, ő kölcsönadja a motorját. Most egy laza kis aljáték következik, motoron kell eljutnunk a kikötőig, de az idő nagyon ki van számítva, szinte ütközés nélkül kell vezetni. Miután megérkeztünk, két küzdelem is vár ránk, és csak utána nyílik lehetőségünk, hogy beszéljünk Terry-vel. Terry üzletet ajánl, ha megöljük Chen fiát, elvezet minket Lan Di-hez. Motorozzunk haza. Aludjunk. Másnap kirúgnak minket az állásunkból, ugyanis tevékenységeinkkel rossz fényt vetünk a társaságra. Beszéljünk Tommal, aki egy új rúgást mutat meg nekünk, majd szomorúan közli: holnap visszautazik Amerikába. Ezután győzzük le Gui Zhangot, de mielőtt Terry megölné, mentsük meg. Most ismét egy minijáték következik, Terry az összes emberét ránk küldi. Pontosan 70 embert kell levernünk, igaz segít Zhang is. A memokártyán egyébként kiíródik, hogy mennyinél tartunk, ha az utolsó főellenséget is legyőztük, Zhang elintézi Terry-t, aki azt is elmondja, hogy Lan Di elutazott. Gui Zhang megígéri, hogy beszél az apjával. Másnap reggel Ryo összecsomagol, hogy Hong Kong-ba utazzon, és elindul a kikötőbe, ahol már várja Chen mester és Gui Zhang, a mester mindjárt megtanít nekünk egy új halálos mozdulatot. Giu és Ryo már épp indulnának, amikor az őrült kopasz Chai meglepi őket. Ez talán a legnehezebb küzdelem, miután legyőzted, még egyszer neked támad, (Le, A, A, B), de utána már tényleg a befejezés jön. És akik azt várták, hogy Ryo bosszút áll az apjáért, csalódniuk kell, erre talán majd csak a Shenmue 2-ben lesz lehetőségük.

CSIPI M LEE

ZELDA MAJORA'S MASK VÉGIGJÁTSZÁS

Folytatás a 45. oldalról

A KISZÁRADT KÚTBAN

Vedd fel a Gibdo Maszkot, az elágazásnál kétfelé is lehet menni. A jobbra lévő ajtónál posztoló múmiának add oda az öt Varázsbabot, menj be az ajtón, szaladj tovább a folyosó végén két ajtó lesz, a jobb oldalinál álldogáló múmiának add oda a 10 Deku Diót, balra, ahol a szemikon lángot fúj, a kis szobában lehet bogarakat fogni, a folyosó végén ismét két múmia vár, a bal oldalinak add oda a 10 bombát. Az ajtón keresztül egy nagyobbacska terembe jutsz, ahol ismét egy szellemmel kell megküzdened, a módszer a szokásos, megvárni, amíg pörög, majd a nyíllal egyet belelőni, egy kicsit nehezítik a harcot a földön körbe-körbeforgó éles fogaskerekek. Miután megölted, fogd meg a szellemet egy üres üvegbe. Egyébként a temetőben megszerezhető szellem is használható itt, csak akkor nagyon sietned kell (magyarán még mielőtt a temetőben lemész a sírba, már nálad kell legyen az összes szükséges cucc, mert ugye oda a végső napon kell menni, és nehogy lejárjon az időd.) Most menj vissza az előző elágazásig és a múmiának add oda a halat. A folyosón szembe lévő múmiának pont egy nagy szellemre van szüksége, adjuk neki oda azt, amit az előbb megszereztünk, hogy továbbengedjen. A következő folyosón egy brutál kis aprítógép vár, próbálj meg elszlalomozni közte, a végén ismét egy múmia fogad, akinek valami olyasmire fáj a foga, ami gazdag kalciumban, adjuk tehát neki a tejet. A terem végén gyújtsd meg a négy fáklyát, minek hatására megjelenik egy kincsesláda, benne a Tükör pajzzsal, ennek segítségével irányítsd a fénycsóvát először a nagyobbik majd utána a kisebbik nap szimbólumra. Ha van kedved, bejárhatod a labirintus többi részét is, ezért kellett a többi cucc. Ha nem, akkor a megjelent lépcsőn mássz fel.

ANCIENT CASTLE OF IKANA

A kapcsolót üsd meg, a beáradó napfényt pedig a pajzs segítségével irányítsd a napos kőtömbre. Bent a kastélyban furcsa módon a Gibdo Maszk hatására a múmiák táncolni kezdenek, az oszlopokon lesz két befagyott szemikon, olvaszd ki őket a tüzes nyílvesszővel. A két ajtó közül először a baloson menj be, jó pár szobán át kell vergődnöd, mindenféle csapdákon és logikai buktatókon. Egy helyen még az Igazság Lencséjét is használnod kell, hogy a láthatatlan platformokat meglásd. Ha kijutottál az erkélyre, látnod kell majd egy kapcsolót, Dekuként szállj oda, és emberi formában állj rá a kapcsolóra, mire elmozdul egy szikla az erkély másik oldalán. Ess le, menj be a palotába, és most a jobb oldali ajtón menj be. Miután feljutottál az erkély másik oldalára, változz Goronná, és a lőporos hordóval robbantsd be a padlót ott, ahol Tatl jelez neked, ess le és a beáramló fényt tükrözd a napos sziklatömbre.

IGOS DU IKANA

Mielőtt magával a főnökkel megküzdhetnél, előtte le kell nyomnod a két testőrét is Stalfos-t és Wolfos-t. Rögtön a csata elején a tüzes nyílvesszővel égesd el a redőnyöket. Innentől kezdve a fényes négyzeten állva nem támadnak rád. Ugyanis nem bírják a fényt. Védekezz és támadj, majd amikor egyikük a földre került a pajzzsal tükrözd a fényt a testére, különben folyton újraélednek. Miután mindkettőjükkel végeztél, Igos rászánja magát, hogy megküzdjön veled. A taktika ellene hasonló, mint az előző harcnál volt. Viszont Igos képes néhány speciális támadásra is, mérgezett levegőt fúj, és a fejét képes a testétől különválasztani. A közjáték után Igos Ikana királya megtanítja nekünk a legfurcsább hatású dalt: az Üresség elégiáját. A dal hatására, ugyanis Link képes klónszobrokat kreálni. Ezt mind a négy formájában megteheted, és egy-egy klón addig marad meg, amíg máshova nem csinálsz egy ugyanolyat. Most már mehetsz az utolsó előtti helyszínre, a Kőtoronyba, aminek a bejárata a vízimalomtól jobbra van.

THE STONE TOWER

A Kőtorony elsőre elég bonyolultnak tűnhet és ettől egy kicsit ijesztő is, de mindenkit megnyugtatnék, hogy a látszat csal, ez egy viszonylag egyszerű helyszín. A kampóval, ahol csak lehet, húzassuk magunkat egyre magasabbra. A kapcsolókra a klónjainkat állítsuk, egyedül a Deku klón nem használható, a könnyű testsúlya miatt ugyanis nem képes lenyomni a kapcsolókat. A kapcsolók által mozgatott hatalmas sziklakockákon keresztül feljuthatunk egészen a torony tetejére, ahol is egy Bagolyszobor van, ezt aktiváld. A szobor előtt is van három kapcsoló, azonban itt egy kis turpisság van a dologban, a sziklák ugyanis csak akkor fognak a helyes sorrendben a helyükre állni, ha megfelelő sorrendben állunk a kapcsolókra. A sorrend a következő: bal oldali, jobb oldali, középső, és már szabad is az út a Stone Tower Templomba. Előtte azonban teleportáld vissza magad az Óravárosba és vegyél magadhoz egy üvegnyi Chateau tejet.

STONE TOWER TEMPLOM

Ez a legbonyolultabb templom talán az összes közül. Bár a már korábban megszokott dolgokkal fogunk találkozni, de ezek viszont jól meg lesznek keverve, sokszor egy-egy teremben, mind a négy alakunk tulajdonságait használnunk kell. Azért lesznek majd újdonságok is, egy idő után megjelennek majd a falakon különleges tükrök. És hogy miért különlegesek? Minél tovább tükrözzük rájuk a fényt, utána annál tovább fogják a fénynyalábot sugározni magukból, ilyenkor ezekből a fénysugarakból kell tovább tükrözni a fényt a megfelelő helyre. Az sem egy elhagyandó dolog, hogy a ládákba is bele lehet akasztani a kampót, a templom végén egy főellenség vár és a Fény nyíl. Ha megszerezted, teleportáld ki magadat a templom bejáratához, állj rá a helyes sorrendben ismét a kapcsolókra, ugorj a harmadik sziklakockára. Ha most lenézel, egy piros emblémát, kell látnod, lőj bele a fény nyíllal, mire az egész templom szó szerint a feje tetejére áll. Ismét menj be. Ja, egyébként sok szobában elkerülhető a harc, ha a Stone Maszkot használod, odabent most minden fordítva lesz, a padló a plafon, és ami idáig a plafon volt az most a padló. Lesz majd egy-két szoba, amit külön lehet majd forgatni, ezek közül az egyikben egy kőkockát kell egy kapcsolóra helyezni, itt nagyon fontos, hogy egy magasabb platformra nem lehet felhúzni a kockát, viszont egy alacsonyabbra le lehet húzni, ez sok vesződségtől megkímél majd. Ha már megvan boss kulcs, abból a szobából Dekuként kell repülni, és középen van három szöges bomba, nyílik jobbra egy ajtó, utána ugorj át a kis platformra, mire Tatl jelezni fog a plafonon egy ládát, amin felhúzhatod magadat. A főellenség előtt azonban egy mini főellenséggel is meg kel küzdened, legyőzése után hátrahagyja maga után az Óriás Maszkját.

GIANT MASKED INSECT: TWINMOLD

Nem is egy, hanem rögtön két ellenséggel kell megküzdened, a csata elején idd meg a Chateau tejet, majd vedd fel a Óriás Maszkját, amitől Link megnő, és egy súlycsoportba kerül a két hatalmas homokféreggel. Azért kell hozzá a tej, mert a maszk varázserőt használ, és csak addig maradhatnál nagy, amíg a mannád kitart, igaz az oszlopokat szétverve is szert lehet tenni néhány zöld italra. A férgeknek csak a farkuk vége sebezhető, párszor rá kell csapni és kifekszenek. Vedd fel a Szívet, lépj a teleportba és a tiéd a férgek maszkja. A közjáték után elvileg már mehetnél megküzdeni a Koponya Kölyökkel, azonban ha jól megnézed az inventory-dat, még hiányzik (elvileg) három maszkod, és egy üres üveged, márpedig ha a könnyebb módon akarod elintézni a manót, szükséged lesz mind a 23 maszkra, főleg mert a 24.-et csak akkor lehet megszerezni, ha az összes többi megvan már. Egyébként, ha meg sikerült összeszedned a 15 kis tündért, a Tündértől megkapod a Nagy Tündér Kardot.

AZ UTOLSÓ HÁROM MASZK

Az első napon beszélj a polgármester irodájában Madam Aromával, akitől egyszer már megkaptad a Kafei maszkot. ő egyébként Kafei anyja, délelőtt menj a Stock Pot vendéglőbe és jelentkezz be (kapsz egy szobakulcsot). Várd meg, amíg bejön, majd elmegy a postás, és beszélj a lánnyal úgy, hogy a Kafei maszk rajtad van. A csajszi neve Anju és egy éjszakai randevúra invitál meg minket a konyhába. Legyünk tehát a konyhában éjfél előtt fél órával, Anju rád bíz egy levelet és megkér, hogy add fel neki. Reggel, még mielőtt a postás körbejárna, tedd a levelet az egyik postaládába. Délután fél négy felé menj a Laundry Pool-hoz. Egy kicsivel később megérkezik a postás is, és csenget egyet, mire a titokzatos ajtó lakója kirohan, de az ajtót nyitva felejti, osonj be rajta. Miután visszatért a maszkos figura felfedi előttünk a titkát, ő Kafei, és egy tolvaj (a mi régi ismerősünk) ellopta tőle a karneváli maszkját a Napmaszkot. Kapunk tőle egy nyakéket, és megkér minket, hogy ezt vigyük el Anju-nak. Még egy érdekes dologra felhívja a figyelmünket. Ha felállunk a ládára, a lyukon keresztül átláthatunk a Ritkaságok Boltjába, és szerinte minden a városból eltűnt holmi, ebbe a boltba kerül. Siessünk vissza a Stock Opot vendéglőbe és adjuk oda a nyakláncot Anjunak. Menjünk vissza másnap 1 óra után a Kafei házába, ahol nagy meglepetésünkre nem Kafei, hanem a szomszéd bolt eladójával találkozhatunk, tőle megkapjuk a Keaton Maszkot, és egy levelet, amit Kafei anyának kell kézbesítenünk. őt a Tejbárban találjuk este hat után, beszéljünk vele, de úgy hogy rajtunk legyen a Kafei maszk, és adjuk át neki a levelet, aki örömében ad nekünk egy üveg Chateau tejet, ez tehát az utolsó üres üvegünk. Utána gyorsan beszéljünk a postással, tőle megkapójuk a Postássapkát, majd gyorsan teleportáljunk Ikana Kanyonba. Essünk le a folyóba, és a folyóparton menjünk végig a sodrás irányában. Legyen rajtunk a Garo maszk, hét órakor tanúi leszünk, amint a tolvaj hazatér és kinyitja a rejtekhelyének az ajtaját, amint eltűnt, feltűnik Kafei is, és ő is bemegy a barlangba. Ugyanis múlt éjjel leskelődött a lyukon keresztül és a Ritkaságok Boltjában felismerte a tolvajt és idáig követte. Menjünk mi is utána. Ez egy érdekes rész, Kafei véletlenül rálép egy kapcsolóra, amitől beindul egy futószalag. Ennek a két oldalán hol Linket, hol Kafeit kel irányítanunk, és szobáról-szobára követni a maszkot. Egyébként a piros kapcsolók elgyorsítják a szalagot a sárgák megállítják. Miután Kafei visszaszerezte a maszkját, teleportáljunk magunkat az Óravárosba, és a Stock Pot vendéglőben keressük meg Anju-t. Maradjunk vele a szobában, és amikor a visszaszámlálásból már csak másfél óra van hátra, megjelenik Kafei, és kettőjüktől megkapjuk a Párok Maszkját.

A VÉGSŐ LESZÁMOLÁS

Mielőtt nekifognánk a főellenség legyőzésének, cuccoljuk fel magunkat kellőképpen, még Bombachuból is vegyünk, amennyit csak elbírunk. Legyen nálunk Chateau tej, a többi üvegbe pedig zárjunk tündéreket. A Harmadik Nap éjfélkor menjünk fel az óratoronyba és játsszuk el az Oath of Ordert, minek a hatására megjelenik a négy Védelmező Óriás, és közös erővel megállítják a meteoritot. Egyébként róluk az öregasszonynál halhattunk a mesében. Hajdanán az emberiség védelmezői voltak, de egy idő után belefáradtak az állandó őrködésbe és elmentek pihenni, de meghagyták az embereknek, ha bármi fenyegeti a világot, egy misztikus dallammal hívhatják őket megint elő. Egyébként régen a manó is jóban volt velük, sőt barátok voltak, viszont miután elmentek pihenni, és ő egyedül maradt, megkeseredett és ezért vált belőle egy gonosz ki teremtmény, amit aztán a maszk jól ki is használt. Éppen ezért most, hogy már nincs szüksége rá, eldobja magától és a Majora Maszk külön életre kel. A közjáték után lépjünk a teleportba, amivel egy köztes térbe kerülünk.

A NEHEZEBBIK ÚT

Menj a nagy fához, és beszélj a fa tövében üldögélő kissráccal, akin a Majora Maszk van. Akkor is ezt kell csinálnod, ha nincs mind a huszonhárom maszk a birtokodban. Küzdj meg a maszk mindhárom formájával.

A KÖNNYEBBIK ÚT (DE A HOSSZABIK)

A fa körül szaladgál még négy kisgyerek is. Keresd meg azt, akin az Odolwa Maszk van, adj neki egy maszkot és fogadd el a meghívását a játékra. Egy labirintusba kerülsz, Dekuként virágról virágra szállva a végén megtalálnod a srácot, adj neki még egy maszkot, hogy visszavigyen a mezőre. Keresd meg azt a srácot, akin a Goht Maszk van, adj neki két maszkot és játssz vele is. Ezt a rész Goronként kell teljesítened. Végig kell gurulnod egy keskeny úton, aminek mindkét szélén mély szakadék tátong, annyi segítség viszont van, hogy a fordulókban a kincsesládákról mindig a helyes irányba pattanunk tovább, bár még így is sokszor kell majd újra próbálkoznunk. Szerencsére azonban nem kell végiggurulnunk a pálya teljes hosszán. Ha megvan a srác, adjunk neki még két maszkot ,és újra a mezőn találjuk magunkat. Keresd meg azt a gyereket, akinek a fején a Gyorg Maszk van. Adj neki három maszkot, és játssz vele is. Zoraként kell csövekben úsznod, a helyes irány: balra, jobbra, balra, jobbra, adj a srácnak megint 3 maszkot, hogy visszavigyen. Beszélj az utolsó sráccal a Twinmold Maszkossal, adj neki négy maszkot. A következő labirintust emberi alakban kell teljesítened, mindössze annyi a dolgod, hogy szobáról-szobára haladva megöld a mini főellenségeket. A plafonon és a falakon a repedezett részeket Bombachukkal kell berobbantani. Az utolsó ellenfél után add oda a kölyöknek az utolsó négy maszkodat. Most már beszélhetsz a fa tövében üldögélő sráccal, aki miután meggyőződött róla, hogy már egy maszkod sincs, neked adja a Vadság Istenének a maszkját. Egyébként mind a négy mini-labirintusban lehet találni egy-egy Szívdarabot is, amiből talán a Goron-t a legnehezebb megszerezni.

MAJORA MASZK

A maszk először rusnya csápokat növeszt és leginkább egy polipra fog hasonlítani. A gyenge pontja a maszk mögött van, amikor a pörgő támadása után megfordul, akkor kell a nyíllal meglőni. Nagyon pontosan kell időzíteni, különben nem találunk, és egy idő után elfogy a nyílvessző (ebben az esetben a Zora bumeránggal kell próbálkozni). Ha a maszk a földre került, rohanjunk oda hozzá és sorozzuk meg a kardal. Egy idő után segítségül hívja majd a védelmező maszkokat is, és elkezd majd lézerezni . Könnyebb dolgod van, ha használod a Vadság maszkot, ezt felvéve ugyanis Link teljesen átváltozik, és extra erős kardot használ, találat után több másodperre is lebénul a szörny ilyenkor csak meg kell sorozni.

MAJORA REINKARNÁCIÓJA

A maszk második formája nem igényel különlegesen nehézséget. Amikor abbahagyja az őrült rohangálást, lőjük meg nyíllal vagy a Zora bumeránggal. Még egyszerűbb, ha át vagyunk változva, mindössze csak párszor meg kell suhintanunk a kardunkkal.

MAJORA WRATH

Az utolsó alakja a legkeményebb. Két hatalmas ostorral támad minket, és ellenük még a pajzs sem véd meg, szokás szerint messziről kell elintézni a nyíllal vagy a bumeránggal, majd odarohanni hozzá, és a karddal támadni. Az is egy módszer, ha Zoraként pajzsot generálunk magunk köré (meg kell inni a Chateau tejet, mert a pajzs varázserőt fogyaszt), közel megyünk hozzá és megütjük egy párszor. Mindkét módszernek az a hátránya, hogy a szörnyek elég sok életereje van. Sokkal gyorsabb, ha át vagyunk változva, ilyenkor csak egyszer kell közel kerülni hozzá, és pár kardcsapás után elpatkol. A gonosz tehát elpusztult, mindenki vidám és a Karneválť is megtartják az emberek. A játéknak azonban itt még nincs vége. Ha kikapcsoljuk a gépet, és újra betöltjük az állást, ismét az Első Napon kezdünk, de mind a huszonnégy maszk nálunk lesz. Tehát ha akarunk, kedvünkre kalandozhatunk továbbra is. Például begyűjthetjük az 52 Szívdarabot. Vagy tökéletesíthetjük a noteszünket.

A NOTESZ

Minden bandatagnak van egy ilyen notesze, ebbe automatikusan feljegyződik, ha valakinek segítettünk, vagy megígértük, hogy segíteni fogunk neki. Nézzük végig fentről lefelé, kinek, hol kell segíteni. Csak azokkal az emberekkel végeztünk, akiknek a sora végén egy piros medál jelenik meg. A noteszbe egyébként minden feljegyződik, mit kaptunk tőlük stb.

A BOMBÁZOK VEZÉRE – Ezt a bejegyzést automatikusan megkapjuk a notesszel együtt, itt tudjuk megnézni a titkos kódszámot is, ha esetleg lefelejtenénk.
ANJU – Amit fentebb leírtam, az utolsó három maszkkal kapcsolatban azt kell végigcsinálnod.
KAFEI – Rá ugyanaz vonatkozik.
A RITKASÁGOK BOLTJÁNAK ELADÓJA – Rá ugyanaz vonatkozik, csak pluszba még az All-Night Maszkot is meg kell tőle vásárolni a Harmadik Nap éjszakáján.
ÖREG HÖLGY A BOMBABOLTBÓL – Mentsd meg az első éjszakán a tolvajtól, az északi városrészben.
ROMANI – Védd meg az istállót az Romani Ranch-on az Első Nap éjszkáján az UFO-któl.
CREMIA – Védd meg a banditáktól a tejszállítmányt.
MR: DOTOUR A POLGÁRMESTER – Mikor már nálad van a Párok Maszkja (Couple' Mask), menj az irodájába, és békítsd ki a maszk segítségével a vitatkozó feleket.
MADAME AROMA – Rá ugyanaz vonatkozik, mint Anju-ra és Kafei-re.
TOTO – Segíts neki megkomponálni a Karneválra a dalt a tejbárban.
GORMAN – Automatikusan megkapod ezt a bejegyzést, ha már segítettél Toto-nak.
A POSTÁS – Játssz a stopperrel, kézbesítsd Kafei levelét.
ROSA NŐVÉREK – Ha már megvan a Komaro Maszk, tanítsd meg őket az új táncra.
??? – Éjfél után add oda neki a papírt, amit a Deku-tól kapsz (Land Title Deed), a pasit egyébként a vendéglőben találod a fölszinten.
ANJU NAGYMAMÁJA – Az All-Night Maszk segítségével hallgasd végig mind a két meséjét, és válaszolj helyesen a kérdéseire.
KAMARO – Segíts rajta a Gyógyítás Dalával.
GROG – A Bremen Maszkkal szedd össze az elkóborolt csibéit.
GORMAN BÁTYJA – Nyerd meg a lóversenyt.
SHIRO, A LÁTHATATLAN KATONA – Vigyél neki egy adag piros italt.
GURU-GURU – Segítsd ki (beszélj vele) a dallam lejátszásakor.

ARANY ÉS EZÜST RÚPIÁK

Öld meg a keselyűt, ami a Termina mezőkön portyázik, bár talán a szarka név jobban illene hozzá lévén, hogy ahányszor megsebez minket, el is lop a felszereléseink közül valamit, amiket később a Ritkaságok Boltjából vásárolhatunk vissza. Tehát a tolvajon kívül a dög is neki dolgozik. Legyőzése után egy arany rúpiával gazdagodunk. Ezen kívül én csak egy arany rúpiáról tudok, amit akkor kapunk meg, ha mind a négy arany Deku Virágban élő Dekunak elvittük, amire szüksége van. Van egy örök ezüst rúpia útban az obszervatórium felé. Ússzunk el jobbra, és a kis beugróban robbantsuk fel a ki a falat, mögötte lesz a ládában.

Ha szobát bérlünk a Stock Pot vendéglőben, a szobánkban is lesz egy láda benne egy ezüst rúpia.

Anju szobájában is van egy láda, ami szintén egy ezüst rúpiát rejt.

CSIPI M LEE

SPEC OPS II Ω MEGA SQUAD

KOMMANDÓ ALFÁTÓL OMEGÁIG!



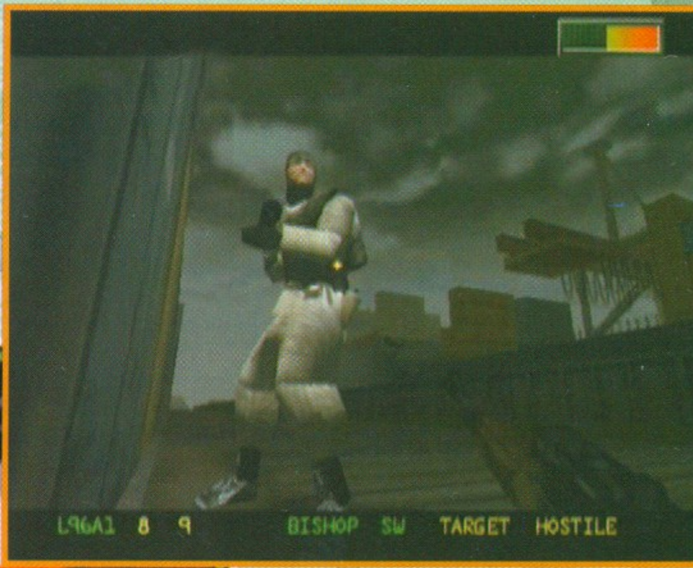


Nincs is annál idegesítőbb dolog, amikor a nemtörődöm kiadók és programozó cégek hulladék PC-s játékokkal árasztják el a jobbsorsra érdemes Dreamcast piacot. Itt van példának a most megjelent Spec Ops: Omega Squad. A játék PC-re jelent meg már egy ideje, amit aztán a PlayStation követett. Ez utóbbiról mi is beszámoltunk nektek, végeredményben egy egész tűrhető akciójáték lett belőle. Sajnos azonban a DC verzió már korántsem ilyen pozitív felhangokat váltott ki belőlem. Azt már sokszor írtuk az újság hasábjain, hogy a DC és a PC mennyire közel helyezkedik el programozás technikailag. A PC-s kiadóknak ez egy kiváló alkalom, és lehetőség, hogy egy az egyben átkonvertálják anyagaikat konzolra. Csak, mint tudjuk ezek a verziók, mivel nem igyekeznek kihasználni a gép hardverét, nem éppen a legjobbra sikerülnek, tisztelet a kivételnek (Rainbow Six, Quake 3 stb.). Ez a helyzet a Spec Opsszal is. Egy kommandós akció játékról van szó, mely leginkább a Hidden&Dangerousre hasonlít. Nyugodtan állíthatom viszont, hogy a Spec Ops mai DC-s játékok mezőnyéből a leggyengébb alkotás! Az anyag színvonala meg sem közelíti a Rainbow Six vagy a H&D által felállított mércét. A programozók annyira nem vették a fáradságot, hogy a játékot egy kicsit jobban a DC hardveréhez igazítsák, hogy az már szégyen. Nem is értem igazán, hogy a nagyobb anyagi nyereség érdekében miért kell minden szemetet megjelentetni DC-re? Igaz, hogy a játék PC-re és PS-re (főleg az előbbire) elég szép siker lett, de ha DC verziót nézem, bizony nagyon szomorú a kép.

Már az intrónál is feltettem a kérdést: Mi ez? Állóképeket mutogatni egy DC-s játékban intróként, ezt vajon komolyan gondolták a programozók? No ettől még lehetne jó a Spec Ops, a probléma legnagyobb forrása nem az intróban volt, sokkal inkább magában a játékban.

Az első betöltés után a főmenüben nem sok mindent találunk. Az Options-ben csak a szokásos dolgokat állíthatjuk. A Mission-nel indíthatjuk a küldetéseket. Itt először missziót kell választani. Öt földrész közül kell megtalálnunk a megfelelőt, ezek az Antarktisz, Korea, Pakisztán, Tájföld, Németország. Mindegyik országban különböző mennyiségű küldetések közül választhatunk. Azt el kell ismernem, hogy a küldetések elég szép repertoárja vár ránk. Amikor kiválasztunk egy nekünk tetszőt, először nem árt, ha áttanulmányozzuk mi a feladat. Aki játszott már ilyesféle játékokkal annak nem okozhat meglepetést egyik küldetés sem, a szokásos kliséket láthatjuk most is. A megszokott védelmező és támadó feladatok, célpontok megsemmisítése, stb. lesz a küldetések nagy részében a feladatunk. Miután megvan a misszió, ki kell választanunk milyen "beosztású" katonával akarunk menni. Lehet választani orvlövész (Sniper), gépfegyveres (Machine Gunner), robbantó (Demolition), gránátos (Granadier), gyalogos (Infantry) között. Ha ezzel is megvagyunk, felszerelést kell választani. Fegyvereket és a küldetésünket segítő cuccokat kell kiszelektálni. Alul a piros csík a rendelkezésre álló helyünket mutatja (ameddig van hely, addig pakolhatjuk a cuccokat), nem túl nagy tehát spórolni kell vele. Az is igaz viszont, hogy az arzenál, ami közül választhatunk igencsak szegényes, a Rainbow Six fegyver és tárgy állománya sokkal nagyobb volt. Tehát felszereltük magunkat és minden készen áll kezdődhet is a küldetés.

Amit betöltődött a játék én egyből lehangolódtam. Elindultam előre a terepen, hááát, nem lennék katona Spec Ops világában. Számomra legalábbis nagyon frusztráló lenne, ha egy olyan világban kéne léteznem, ahol a távolban elhelyezkedő domborzat (hegyek, házak stb.) gombaként a semmiből nőnek ki. A képernyőfrissítés olyan gyenge, mint a legelső generációs PS játékokban, sőt még annál is rosszabb. A terep szögletes poligonokból áll, az ellenséges katonák (és saját emberünk is) úgy mozognak, mint az Amerikai história X főszereplője a zuhanyzós jelenet után az ebédlőben. Mivel először az Antarktiszt választottam küldetés helyszínéül, gyorsan kiléptem, hogy másik terepet próbáljak ki. A nagy fehérség ugyanis semmitmondó volt, igaz Antarktisz a valóságban is ilyen. Az is igaz viszont, hogy a többi terep se változatos nagyon. Van néhány hely, ahol találunk "szép" 2D-s lapfákat, amiken a pixeleket semmitmondóan mosták el. A grafikával nem is foglalkozok tovább, egyszerűen ilyen gyenge DC játékot én még nem láttam. Sok más PS stuff is szebb ennél. Oh, a legjobbat még nem is mondtam, ha túl sok a tereptárgy a képen, akkor fordulásoknál AKAD a játék... Komolyan mondom, ez még a múlt számban tesztelt Quake I-nél is rosszabb, pedig azt "amatőrök" írták át DC-re a Spec Ops-ot viszont "profi" programozók. Bár ezt, hogy profi még meggondolom, hogy kihúzzam-e a szövegből, mert még idézőjelben is rosszul mutat.

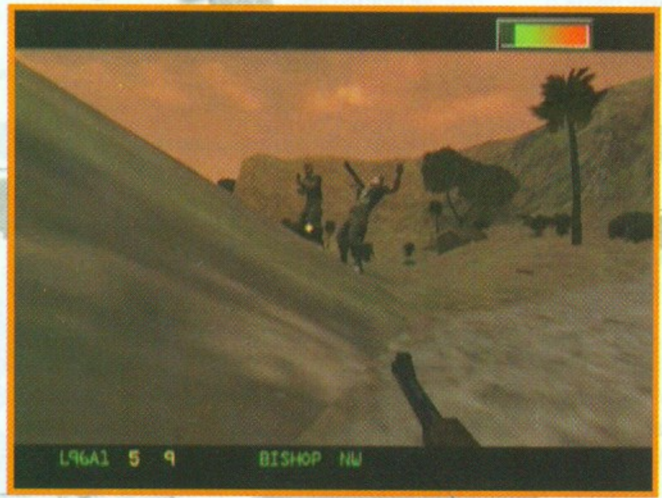


Az irányítás tűrhető, bár van egy-két nehezen elérhető funkció. Csak dióhéjban fussuk át.

Fegyvert a Bal kereszt iránnyal válthatunk. A Jobb iránnyal különféle nézetek közül választhatunk. Az R-rel lőni tudunk, az L+Le iránnyal tárat cserélhetünk, az L+Ballal rádiózhatunk, az L+Jobbal gyógyíthatunk. A legfontosabb az L+Fellel egy menüt hozhatunk elő, ahol sok féle funkció érhető pld. gránát, tárgy felvétel és lerakás stb. A többi mozgás egyszerű nem érdemel több szót.

Bíztam abban, hogy a játéknak legalább a játszhatósága rendben legyen, de ismét csak csalódnom kellett. Szörnyen nehéz, és a küldetések egyhangúak. Azt azért megnézem, hogy mondjuk a valóságban egy AK47-essel több száz méterről, hogyan lőnének le. Ahogy azt a fizika tanárom is mondta, a gépfegyverek csak közelre hatásosak! Ezt csak azért írtam, mert a Spec Opsban akármilyen messze is állunk tőlük eltalálnak az ellenfelek. Mintha mindegyik távcsövessel lőne ránk – ezt még tetézi, hogy energiánk vészjósló fogyásából látszik csak, hogy lőnek ránk. Persze mi próbálkozhatunk akármilyen messziről nem találunk célba. Ráadásul a pályákon egyedül vagyunk nem kapunk segítséget, mint a Rainbow Six-ben. Zeneileg sem valami kimagasló az anyag, a béna géppuskaropogáson kívül mást nem is hallhatunk, olyan luxust, mint a zene felejtsük el! Talán csak a fanatikus akciójáték rajongóknak ajánlott a Spec Ops, de hogy élvezzük is a játékot, ahhoz tényleg elvakult rajongónak kell lennünk!

Veres Miki





SPEC OPS: OMEGA SQUAD

RIPCORD/RUNEKRAFT

GRAFIKA:	SIRALMAS
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	SIRALMAS

1 JÁTÉKOS

VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ ELÉG SOK A KÜLDETÉS

× POCSÉK GRAFIKA, NEHÉZ

3 pont

Nekem nagyon bejött pár hónapja a Rainbow Six című akció játék. Szerintem nagyon jól sikerült kommandós akciójáték, talán a legjobb ebben a stílusban DC-re. Igaz, hogy volt néhány apróbb hibája az anyagnak, de alapjában véve nagyszerű lett. Azt tudtam, hogy PC-n a RS-nek megjelent egy feljavított kiegészítő változata, de azt nem gondoltam volna, hogy ilyen gyorsan a megjelenés után kihozzák azt is DC-re. Örömmel jelenthetem, hogy a Rainbox Six: Rouge Spear-ben szinte valamennyi hibáját kijavították az eredeti játéknak. Az irányítás végre nagyszerű, a fegyver arzenál kibővült, van többjátékos mód is, és a küldetések is remekbe szabottak!

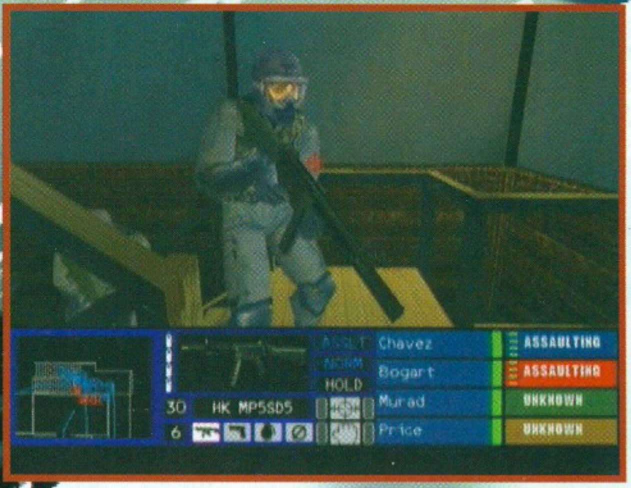
KÁOSZ A VILÁGBAN

Az intró sajnos nem lett egy nagy szám, de ez most megbocsátható szerintem. 2001-re a világon teljesen eluralkodott a fejetlenség. Óriási káosz keletkezett a még mindig fennálló Szovjetunióban, és háború tört ki a világ több pontján is. A terroristák rettegésben tartják az egész bolygót. Különös háború alakult ki a világon melyben senki sincs biztonságban, ezért alakították ki a Rainbow nevű elhárítási kommandós csapatot, amit a legveszélyesebb helyeken vetnek be a Föld minden pontján. A feladatuk megmenteni a civileket, ártatlanokat, és elpusztítani a terroristákat. Azonban most feltűnt egy új ellenség a világ északi részén, ami erősebb mindennél, amivel a Rainbow csapat valaha is szembe került. Bárhol fel tud bukkanni a világon és bármit eltud érni. Ez az ellenség rendelkezik a világ legerősebb fegyverével, amit az ember ismer: az atombombával...









ÚJDONSÁGOK ÉS VÁLTOZÁSOK

A főmenüben az első részből megszokott dolgok várnak ránk. A Campaigns a történetes küldetéses mód. A Traningnél gyakorolni lehet remek pályákon. Az egyetlen igazi újdonság, hogy végre van többjátékos Deathmach mód is. Először pályát kell választanunk, összesen nyolc darab áll rendelkezésünkre. Miután beállítottuk az idő, frag és a cuccok újratermelődésének idejét illetve számát, már is kezdődhet is a mészárlás. Igaz nem olyan élvezetes többen játszani, mint mondjuk a Quake 3-ban, de azért jó szórakozás. Sajnos egy fejlövés már halálos, ezért nem olyan kiemelkedő a többjátékos mód, igaz akár négyen is nyomhatjuk egyszerre. Kár, hogy nem találunk Cooperative módot, azaz amikor egymást segítve kellene harcolnunk, szerintem az most jobb lett volna.

Persze a Rainbow Six-et egyjátékos módra írták, így természetesen a küldetés mód a legélvezetesebb a játékban. Ezt elindítva először is nehézséget kell választanunk, ha jól emlékszem ilyen nem volt a RS első részében. Ahogy az már az előző epizódnál is volt, részletes felvilágosítás és ismertetés jön a vállalt misszióról. Amikor már tökéletesen ismerjük a feladatot a gép megkérdezi, hogy saját vagy a főhadiszállás (HQ) tervét akarjuk használni a küldetéshez. Ajánlom a HQ tervét betölteni, mert saját tervet készíteni annyira bonyolult és összetett, hogy mire kész lennénk vele, annyi időnk elmegy, mint magának a küldetésnek a kivitelezése. Fontos újítás, hogy ezúttal nem hat, hanem akár nyolc főt is vihetünk magukkal a missziókba! Arra azonban legyetek tekintettel, hogy minden küldetésnél, ha a HQ terveit használjuk, meg van adva, hogy hány embert vihetünk. Ezt állíthatjuk többre is, csak akkor meg kell tervezni, hogy az új emberek hogyan hatoljanak be az ellenséges objektumokba, milyen feladatokat végezzenek, kit kövessenek stb. Most is legyetek figyelemmel az emberek kiválasztásánál, a képességeikre a jobb oldalt. Attól függően, hogy mi a feladat kell kiválasztani a megfelelő személyeket. Ha ezzel is megvagyunk jön a legjobb rész, embereink felszerelése. Szokás szerint lehet rájuk ruhát adni (csak terepszínű legyen), elsődleges és másodlagos fegyvert, és két kiegészítő cuccot (plusz lőszer, zárnyitó, gránát, bomba hatástalanító stb.). Nos a felszerelések után már csak a csapatot kell felosztani, illetve megtervezhetjük ki merre menjen, viszont ha ezen is túlvagyunk már indulhat is a bevetés.

AZ IRÁNYÍTÁSRÓL CSAK RÖVIDEN

A RS első részében a legnagyobb hiba minden kétséget kizárólag az irányításban volt. Egyszerűen nem is értem, hogy lehetett ilyen bonyolult rendszerrel kiadni a játékot. A Rouge Spear-nél azonban szerencsére jelentősen leegyszerűsítették a kezelést. Egyébként is nagyszerű dolognak tartom, hogy a készítők ennyire igyekeztek kijavítani a hibákat és hiányosságokat.

A Le irányt nyomva tartva (természetesen a D-Padon) előhozhatunk egy menüt, amiben elérhetjük a legfontosabb funkciókat. Ezután az irányokkal lehet kiválasztani, mit akarunk tenni. Ez jelentősen megkönnyíti a küldetések alatt a dolgunkat, hisz simán megjegyezhető és sokkal jobb, mint az előző rész irányítása. A legfontosabb funkciók a következők.

Action: Itt lehet például csapatot váltani, tárat cserélni stb.

Invetory: Fegyver és tárgyak kiválasztása.

Go Codes: Rádiós üzenetek a többi csapatnak.

Misc: A legbonyolultabb menü, parancsokat adhatunk a többieknek, válthatunk nézetet, tárgyakat használhatunk, segítséget kérhetünk stb.

Az alapok változatlanok maradtak, tehát erről nem is teszek említést.

ÖSSZESSÉGÉBEN

A Rouge Spear tényleg egy nagyon jó, ám igen összetett és időigényes játék. Minden küldetést pontosan kell végezni, a civilek életére nagyon kell vigyázni, mert ha egy is kidől, kezdhetjük előröl az egészet. A missziók viszont ötletesek, ám ezzel összefüggésben, aki nem játszotta végig az első részt igen nehezek is lesznek. Persze a profiknak remek szórakozás lesz a játék.

A külalakot tekintve nem panaszkodhat a Rouge Spear. Igaz, hogy a DC hardverét nem használja ki túlzottan, mégis a PC verzióval 100%-ig megegyezik. A terepek jók, minden nagyfelbontásban pompázik. A katonák apró reakciói most is nagyon tetszettek ahogy mozgolódnak, az tök jó! Viszont nagy kár, hogy belső nézetben nem látszik a fegyverünk csöve.

Szerintem tehát egy nagyon jó játék a RS: Rouge Spear, az ilyesfajta anyagok kedvelőinek kötelező darab!

Veres Miki

RAINBOW SIX: ROUGE SPEAR

RED STORM ENTERTAINMENT

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS

VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ REMEK ÉS HANGULATOS KÜLDETÉSEK, SOKAT JAVULT AZ ELŐZŐ RÉSZ ÓTA

× KÖRÜLMÉNYES ÉS BONYOLULT SAJÁT TERVEKET KÉSZÍTENI

8 pont

Egy újabb Disney alkotás megjátékosításának a konverziója jelent meg Dreamcast-ra. Igen, sajnos megint csak egy szimpla átírásról van szó. Én személy szerint nem sokat tudok a 102 Kiskutya kalandjairól, az előző részről is csak halvány emlékeim vannak, olyan régi történet ez már. Az biztos, hogy a magyar mozik nem játszották (vagy még nem játszották), de ez nem zárja ki, hogy ne lehetne az animációs filmet DVD-n vagy videokazettán

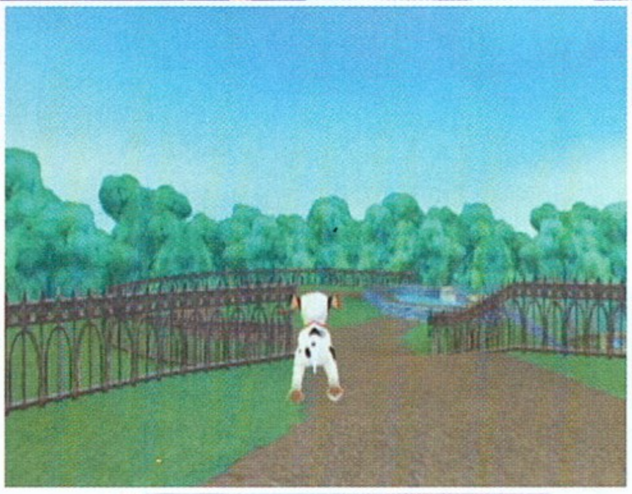




megvásárolni. A lényeg azonban, hogy a program már megjelent Playstation, és mostanra készült el a Dreamcast-os változat is. A két változat teljesen megegyezik, csak ugye a DC-s nem pixeles, és a gép sem görcsöl, meg akadozik, amikor szép simán ricegésmentesen kellene futtatni a játékot. Ezenkívül azonban az égvilágon semmi pluszról nem tudok beszámolni. Undorítónak tartom, hogy a kiadók képesek ugyanazt a játékot több platformon is megjelentetni, mindenféle változtatás nélkül. Ha nekem például csak Dreamcast-om lenne, akkor bizony igencsak húznám a számat, ha állandóan csak grafikailag feljavított Playstation játékokkal tudnék játszani. Ha meg pénzügyi okokból már ilyen eszközöket alkalmaznak a cégek, akkor sokkal szívesebben látnám az olyan játékokat átírva látni a DC-n mint mondjuk a Driver.

Szóval 102 Kiskutya. Nem mondom, hogy nagy reményeket fűztem a játékhoz, mert már volt hozzá szerencsém Playstation-ön. Egy baromi egyszerű és szegényes menübe jut az, aki beszerezte magának a játékot. A beállítások nagyjából annyiból állnak, hogy változtathatsz a hangok, a zenék, és a beszéd erősségén, ja meg bekapcsolhatod a vibráto... izé a vibrációt. Van még a Load Game, meg a New Game. Ez utóbbira kattintva elhűlve figyeltem, amint egy – a játék engine-jével készült – közjáték pergett le, ellentétben a megszokott minőségi Disney videóval. A végén még leigénytelenedik ez a cég is. A történetben egyébként megint Szörnyella de Frász tért vissza, és a sok kis rohadt dög..., oké csak vicceltem, szóval a kiskutyák megint eltűnnek. Azonban ellentétben az első résszel, most nem Pongó és Perdi játssza majd a megmentő hőst, hanem az a két kis blöki, akik valamiképp kimaradtak Szörnyella szörnyűséges terveiből, és ha jól vettem ki kettejük közül a pöttyös fülűt Dominó-nak hívják. A bejátszás után egy pályaválasztó képernyőn találjuk magunkat. A szintek között a bal jobb iránnyal szelektálhatunk, bár az elején nincs sok értelme, lévén, hogy csak az első pálya áll nyitva előttünk, és a következő helyszínre csak akkor indulhatunk, ha már az előző szinten beléptünk a kijáratba, ami egyébként az utána következő pálya bejárata. Na, remélem érthető voltam. Még a játék előtt végigpergethetjük a pályákat, amiből rögtön ki is derül, hogy összesen tizenhat hagyományos szint van, és négyszer kell megküzdeni Szörnyella de Frásszal (angolul egyébként Cruellá-nak hívják a





banyát). Egyébként van itt még két menüpont is. Az egyik a Stickers, ez egy fotóalbumra hasonlít, csak még egyelőre nagy fehér pacák takarják el a képeket. Minden pályán különböző dolgokat kell teljesíteni ahhoz, hogy a fehér részek eltűnjenek, ezek egyébként halál véletlenszerű dolgok, és a legtöbbjét még csak ki sem tudod kerülni, úgyhogy nem lesz egy nagy kunszt felfedni a képeket. Ahányszor csak sikerül eltüntetned egy-egy fehér foltot, a gép egy "Stickers!" felirattal jelzi majd neked. A főjátékon kívül játszhatunk még különböző mini-játékokkal is, ezek közül is itt válogathatunk. Összesen hatféle van, kettő alapban nyitva, a többi akkor aktiválódik, amikor legyőzöd Szörnyellát. A pályákon csontokat kell gyűjteni, és az elrabolt testvéreinket kell kiszabadítanunk. Az előbbiből minden pályán 100 db van, az utóbbiból mindössze hat darabbal találkozunk minden egyes szinten, ők egyébként nagy faládákba vannak bezárva. Persze a kijáraton úgy is távozhatsz, hogy semmit nem szedtél össze, mert a pályákra később bármikor visszajöhetsz. Igaz a gép marha idegesítően jegyzi meg a teljesítményünket, mert hiába szedtünk össze, mondjuk első alkalommal 98 csontot, ha újból visszatérünk a szintre ismét mind a 100 a helyén lesz. A Start menüben válthatunk a két főhős kutyus között (Switch Puppies), bár semmi különbség nincs köztük, csak akkor azt nem tudom minek ez a lehetőség. Ja, de tudom, a foltos biztos a kisfiúknak tetszik, a fehér meg a kislányoknak. Nagyon jó! Az A az ugrás, a B a szaglászás és az akciógomb, az X az ugatás, az Y pedig a bukfenctámadás gombja. Az L-lel és az R-rel a kamerát lehet forgatni, ami nagyon hasznos dolog, mert amúgy a kamerakezelés harmatgyenge. A pályákat elnézve láttam már ennél szebb játékot DC-n, pozitívum viszont, hogy mind a tizenhat szint, különböző helyszínen játszódik. Negatívum, hogy alig vannak tereptárgyak, a pályák kicsik és túl egyszerűek, de gondolom, ez azért van, mert a játéknak el kellett indulnia PS-en is. Ettől eltekintve azért igazán alakíthattak volna a DC változaton. Maga a játék elég unalmas, gyűjtögetjük a csontokat, lépten, nyomon belebotlunk a ládákba. Ez nem valami érdekfeszítő, és nem is tartalmas szórakozás. Higgyétek el, nem vagyok



eleve platformjáték gyűlölő, és is szívesen ütöm el az időt a stílus képviselőivel (Mario 64 –120 csillag, Donkey 64 –101%, Banjo – fullos), de ami tényleg dedósan egyszerű, az az, és kész. Ráadásképpen minden pályán kapunk egy segítőt is valamilyen állat formájában (denevér, macska stb.), akik a "rázós" helyzeteknél elmagyarázzák, hogy kell felugrani egy magasabb platformra. Ebből a játékból hiányoznak a jó ötletek és a fantázia, még a pályák közbeni mini-játékok sem dobják fel az embert. Tipikusan az a fajta program ez, amibe nem fektettek nagy energiát a készítői, a neve majd úgyis eladja. Ezzel kapcsolatban meg az jut eszembe, hogy a neve egy Donkey 64-et is elad, csak azzal 45 órát játszik az ember, ezt meg 3 óra alatt felvittem 86%-ra. Ennyit a szavatosságáról. Talán egyedül a nagyon fiatal korosztálynak tudom ajánlani a játékot (tíz év alatt), akiknek még nem tűnnek fel a hiányosságok, és jól elszórakoznak egy nagyon könnyen játszható, aranyos kis programocskával. Az viszont biztos, hogy nemhogy az év platformjátéka, de még a hónap platformjátékja címére sem pályázhat.

CSIPI M LEE

102 DALMATIANS

EIDOS

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	ELMEGY

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ KICSIKNEK TÖKÉLETES, MERT EGYSZERŰ ÉS KÖNNYEN JÁTSZHATÓ
× ÖTLETTELEN, RÖVID

5 pont

Nem kell különösebben magyaráznom, hogy mennyire vártam a DC-s F1 megjelenését. Már teszteltünk pár autós programot és igencsak látványosan, sőt szemet gyönyörködtetően szép megoldásokkal futottam össze, nem beszélve a jó irányításról és a kiváló hangulatról.

Az F1 World GP2 nagyon jónak ígérkezett, még akkor is, ha tudtuk: az 1999-es csapatbeosztásokkal versenghetünk, a '99-es erőviszonyokat szimulálva. Ez magában nem lenne egyébként sem hiba, hiszen volt már olyan F1-csoda, ami igencsak régi csapatokkal, mégis baromi sokáig húzta a legjobb játékok listáján. Ha elöljáróban szeretnék nyilatkozni a játékról, azt tudom mondani, hogy jól sikerült, ám akadnak benne olyan komponensek, melyeket egyszerűen nem lehet "hibásan" beleprogramozni egy GP játékba anélkül, hogy ez erőteljesen lecsapódjon a játszhatóságon. A kezelhetőség és élethűség megfelelő keverékének kialakításával itt is küszködik a program, ahogy valószínűleg küszködtek a készítők is.

Kezdjük a játék értékelését a legelső momentumnál, vagyis az intrónál. Képileg pontosan olyan, amilyet már-már kezdünk megszokni a DC-programoktól, tartalmilag...háát.. Maradjunk annyiban, hogy biztos nem maradt idő egy jobb és látványosabb filmecskére. Gyakorlatilag az intró alatt végignézhetjük a legtöbb autót egy kisebb dobogón, miközben a kamera svenkelget balra-jobbra, körülötte. A menürendszer egyszerű és nagyon stílusos. Ezzel nincs is különösebb gond. Azt, hogy jómagam még néha-néha nem igazán tudom, épp merre haladok a menüpontok között, inkább annak tudom be, hogy nem állt rá a kezem még teljesen a DC-irányítóra és reflexből nyomok rossz gombokat. Ez megszokható, így szinte semmi probléma nem lesz belőle.

A különféle versenyek között nincs semmi szokatlan, mindenki választhat kedve szerint, akad azonban itt egy menüpont, névlegesen a BROADCAST, aminek a tartalmával nem vagyok teljesen tisztában. Pontosan arról van szó, hogy itt megnézhetjük az 1999-es szezon versenyeit, gépileg animálva. Mintha a saját ismétléseinket néznénk. Nem értem, hogy ez mire jó, de biztos tetszik valakinek?!? Arra mindenkép megfelel, hogy a DC bemutassa: mennyire valósághűen tudják majd modellezni a pályákat, de ezen felül ez nekem kicsit magas.

Ha a csapatokról szeretnénk többet megtudni, de nem akarunk versenyezni, akkor a Gallery-pont a legideálisabb. Itt 3D-ben válogathatunk az információcsoportok között. Adatok, ínyenceknek.

Nézzük magát a versenyt! A kocsi beállításainál nincs semmi szokatlan, sőt. Szerintem végre sikerült megtalálni azt az egyensúlyt, amivel nem merültek a készítők túlságosan bele a technikai adatokba, viszont egy minimális technikai szabadságot adtak a jobb, tapasztalt játékosoknak. Aki ért ehhez, az állítgathat, aki nem annak beállítja a gép.

Nagyon fontos, hogy milyen nehézséget választunk. Az Arcade, egyszerűen nevetségesen könnyű, ám a Normal, szimulációs mód már jobb, a Profi-nehézség, meg maga a pokol. Az első verzió azért nevetséges, mert szinte mindenfelé mehetünk a kocsival, mégsem lesz semmi bajunk, sőt még a sebesség sem csökken nagy mértékben. Amikor viszont átállítjuk Simulation (Normal) módra a játékot, bizony előjönnek azok az apró hibák, melyek nálam nagyon lehúzzák a program játszhatóságát. A legfontosabb hiba a kocsi mozgása. Úgy lehet a járművet vezetni, mint egy rally-autót. Könyörgöm, olyan drifteléseket tudtam megejteni a Hungaroringen, hogy még én is elcsodálkoztam. Egy valódi F1-es csodajárgány ha egy pillanatra is elveszíti a tapadását az úton, elszáll azonnal, különösen a kanyarokban. Itt nem kell nagyon megijednünk, ha elég ügyesen ellenkormányozunk, azonnal visszaáll a kocsi a rendes irányba. Mondhatjátok, hogy nehéz fokozaton más lesz, de nem! Ott is riszálja a popóját mindegyik autó. Erre a problémára talán némi orvosság, ha átállítjuk a kormány-érzékenységet. Ezzel kicsit határozottabbá tehetjük a mozdulatokat és így nem "táncol" annyira a kocsi majd. PS játékoknál, az utóbbi időben sokszor negatívumként hoztam fel, amikor a bírók túl keményen értékelték a levágott kanyarokat. Itt észre sem veszik! Engem egyszer nem zártak ki, pedig Ausztráliában bizony annyi kanyart vágtam le, hogy már lassan kezdett a játék egy gyorsulási versenyre emlékeztetni. Talán majd egy későbbi F1 GP-ben erre is figyelnek a készítők. Az ellenfelek egyébként teljesen normálisan vezetnek, nem kretênkednek, nem állnak elénk, így rájuk nem lehet panaszkodni.

A boxutából bejövő üzenetek elég sablonosak, leginkább arról szólnak, hogy ki mennyire van tőlünk, így gyakorlati hasznát nem vehetjük. Nekem mindig fontos, hogy egy ilyen játékban a kanyarok távolsága pontosan meg legyen jelölve és ehhez viszonyítva tudjak fékezni. Sajnos ez sincs a programban, bár "rallysan" kiírja pár méterrel a forduló előtt, hogy merre kanyarodunk és milyen ívben, de ez nekem sajnos kevés és a játék egésze szempontjából teljesen rossz. Ha valaki akkor kezd el fékezni, amikor ezt meglátja, már rég mehet zuhanyozni.

Grafikailag a játék természetesen szinte tökéletes. A kocsik és pályák tulajdonságai remekül láthatóak, nem beszélve a lenyűgöző monacoi aszfaltcsíkról, ami már-már film élethűséggel bír. Nincs igazán semmi komoly baj ezzel a játékkal, pusztán az érződik rajta, hogy új talajon mozognak a készítők és még nem alakultak ki a legfontosabb, legbiztosabb pontok, így apró, de zavaró hibák szépszámmal jelentkeznek. Én mindenesetre azt tudom mondani, hogy ezt is el kell kezdeni és ha erről az alapról indul minden Forma 1-es játék a Dreamcast piacon, hát akkor csak jobbnál jobb eredmény lehet a vége. Érdemes megvenni, érdemes kipróbálni, mert nagyon szép és hangulatos, sőt még azt a pár irányíthatósági hibát is meg lehet szokni.

Adam

F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast

F1 DREAMCAST MÓDRA





F1 WORLD GRAND PRIX 2

VIDEO SYSTEM

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ SZÉP ÉS PONTOS
× MINDIG A KOCSI KEZELÉSSEL VAN A BAJ.

8 pont

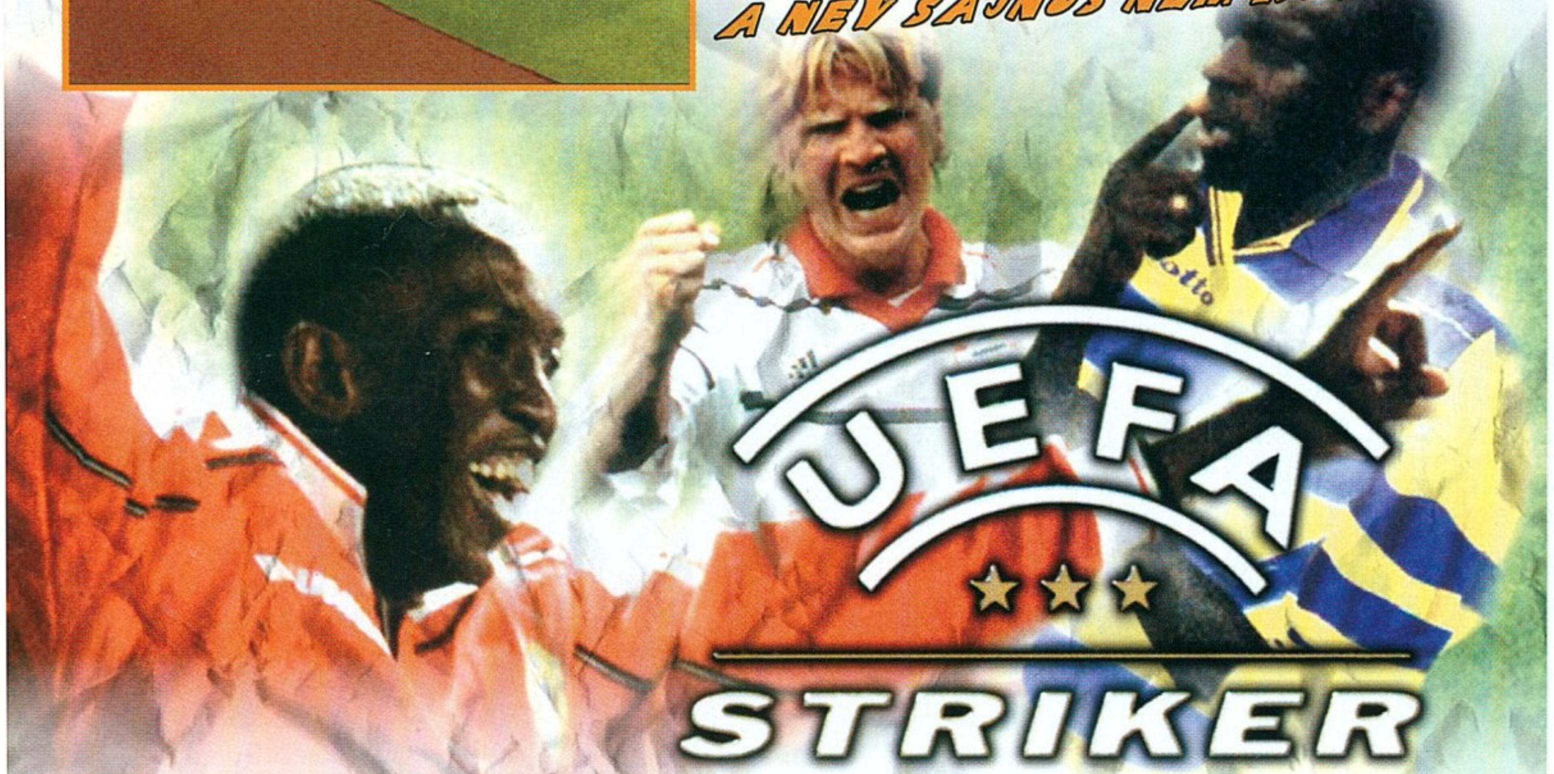
Azt kell mondanom, hogy rég nem csalódtam akkorát játékban, mint az Uefa Striker-ben! Az logikusan gondolkodó emberek valószínűleg hozzám hasonló gondolatmenettel, azt gondolnák, hogy egy Dreamcast játék csak jobb lehet minden eddigi PS programnál, még akkor is, ha a maga nemében gyengének is számít. Sajnos azonban azt kell mondanom, hogy ez a játék, ami elvileg az egyik legjobb, legnagyobb tudású konzolra készült, sajnos olyan mértékben használhatatlan, hogy valahol a Fifa-96 magasságában kéne helyet foglalnia, de kétségeim vannak, hogy esetleg a fent említett játék jobb, mint eme fociprogram, amiről nyugodtan mondhatom, hogy bármely konzol-fejlesztő szényenére válhatna!



Mondhatjátok, hogy nagyon erős és dühös értékelés ez, de legyünk már kritikusak egy kicsit! Amikor meséltem az ismerősöknek, barátoknak, hogy megkaptam az egyik első focip-rogramot a DC-csomagból, annyira biztos volt mindenki egy jó és színvonalas játékban, hogy még a Hollywoodból karácsonyra hazaruccant Márton Csabi is átjött este kipróbálni a történelminek ígérkező játékot, megszakítva ezzel a protokoll jellegű családi programjait. Egy ilyen gépi teljesítmény mellett olyan dolgokat vártunk, hogy a játékosok arcán látni fogjuk az indulatokat, vagy, hogy egy-egy becsúszásnál talán sikerül kirúgni a gyeptéglából pár darabot. A kapusok különlegesen dinamikus mozdulatai és a játékosok fizimiskája már csak mellékes elképzelés volt, de végül mindannyian ültünk a gép fölött és az egész csapat döbbenten nézte, amint először én, majd mindenki próbál némi mérkőzés jelleget kicsikarni a játékból. A program első és utolsó jó része az intró, úgyhogy erről ennyit. Látványos és ötletes, de ez még nem kárpótol az ezt követő csődtömegért.

Minden a menüpontoknál kezdődik! Már ott zavaróan logikátlan minden navigálás. Ha tudnátok, hogy hányszor léptem ki tévedésből közvetlen a mérkőzés előtt! Néha-néha még annyira sem humánus a gép, hogy megadja az egyszeri visszalépés lehetőségét. Ha elrontunk valamit és újra be szeretnénk állítani, nem léphetünk egyet vissza, két ikon villog csupán: vagy előre megyünk, vagy vissza a gyökérmenübe! Hát kérem, mi ez, ha nem kreténség?! Majd amikor ti szenvedtek 15 percig ezzel a sz** menüvel és a végén sikerül egy gombnyomással mindent törölni, kíváncsian várom a véleményeket.

A NÉV SAJNOS NEM KÖTELEZ!





A tartalmi része is siralmas a programnak. A csapatok száma kicsi és teljesen logikátlan a választás is, hogy melyik mancsaft kerüljön a programba. Számomra mégis az egyik legvadabb dolog a "Classic Matches" vagy "Great Matches" pont volt. Megmondom őszintén nem emlékszem pontosan, mert kivételesen most nincs bekapcsolva mellettem a játék, mert félek, hogy mérgemben kárt tennék magamban vagy szerencsétlen macskámban, akik most is türelmesen ül mellettem és nézi, hogy mit kattogok ezen a fura gépen. Szóval ezek az állítólag híres meccsek nem is annyira híresek, mint gondolnánk. Persze ez itt az én véleményem, lehet, hogy másoknak egy Vienna-Dortmund mérkőzés érdekes, de nekem még az sem jut eszembe, hogy ez pontosan mikor volt és, hogy miért vált híressé, sőt klasszikussá.



Térjünk azonban rá a játék sok gyenge pontja közül, a leggyengébbre: a mérkőzésre. Már az első pillanatban olyan alapvető hiba szólal meg, illetve, bocsánat NEM szólal meg, ami azonnal hazavágja egy jobb focirajongó érzelmeit. A stadionban alig hallani valami közönség morajlást! Gondoltam, na, majd amikor kifutnak a srácok a pályára, akkor! Nem, nem! Sajnos a világ leghűvösebb közönségét sikerült idecsődíteni, így mindegy, hogy mit történik, itt bizony nem lesz üvöltés (a gólt kivéve persze!) Amikor kifutnak a focisták annyira gépiesen kezdenek el futni a pályán a helyükre (még a középkezdés előtt), hogy szinte nevetséges.



A játékosok mozgása egyébként a mélypontja a játéknak!!! Nem véletlenül három itt a felkiáltó jel. Olyanok a focisták, mintha Pinokkió testvérei lennének. Nem, nem az orruk akkora, nem is a lábuk van fából. Úgy mozognak, mint akit egy dróton felfüggesztettek. Légiesen és lassan! Olyan lassan, ahogy jó három éve nem láttam fociprogramot. A lövéseik lassúak, a megmozdulásaik még lassabbak és akkor még nem beszéltem a gép idióta játékos választásáról. Mindig a legrosszabb embert ítéli meg a legközelebb a labdához, így rengeteg kapott gólt gyakorlatilag mi hozunk össze, mert emberi logikával csúszkálunk be, de a gép felülbírál és ezzel egy egészen más fickóval egészen máshol kezdünk csúszkálni.

A játékban a gyakorlás is érthetetlen és logikátlan! Nem mondja meg, hogy hogyan kéne csinálni a feladatokat, csak elvárja, hogy 10-ből 10-szer sikeresek legyünk. Én például a mai napig nem tudom, hogy miként lehetne megemelni a labdát lövés közben! Lehet, hogy én vagyok béna, de nem jöttem rá, pedig már jó pár meccset lejátszottam. Még a gólnál becsapódó labda mozgása sem élethű, nem is beszélve a kapu hálójáról vagy éppenséggel a játékosok és a gyep találkozásáról. Nemhogy arckifejezések nincsenek, de a gólörömök is siralmasan fantáziátlanok és buták. A kommentátorok megnyilvánulásai annyira hiteltelenek, hogy ha a játék elején nem riadunk meg, egykét "beszólás" után biztos, hogy később minden illúziónkat elveszítjük afelől, hogy mi épp egy focijátékkal játszunk az egyik legfejlettebb konzolon. Nincsenek átmenetek a bírók ítéletei között, így egyik pillanatról azon kapjuk magunkat, hogy már battyogunk is befelé az öltözőbe, pedig fél másodperce még támadtunk.

Sajnos nagyon gyenge lett az egész játék és most először nem is akarok semmi pozitívumot keresni, mert az a csapat, amelyik egy ilyen programot képes piacra dobni, nem sok jót érdemel. Nem hiszem el, hogy ezzel bárki a világon úgy tudna játszani, hogy élvezze. Csak egy Playstation-ös Fifa játékot kell elővenni és fényévekkel jobb és látványosabb programot kapunk. A grafika szépsége sem lenne elég, ha szép lenne, de nem az, illetve annyira nem, hogy az feltűnően "elhúzza" a játékot.

Az Uefa Striker megszületését és tartalmát csak azzal tudom magyarázni, hogy talán a fejlesztők még nem ismerik a gép paramétereit, nem tudják, hogy mire kell energiát pazarolni és mit kell egy ilyen géptudásnál kiemelni. Annyira használhatatlan a program, hogy...hogy...nem jutok szóhoz!

Adam

UEFA STRIKER

RAGE

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	SIRALMAS
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	SIRALMAS

1-2 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ FOCI
× MINDEN EGYÉB

2 pont

Lassan azért elérkezik az az utópisztikus időszak, amikor egy régi gyermekkori álmom válik valóra. Nem, nem Darth Vaderrel fogok beszélgetni, sokkal inkább gondolok itt arra, hogy lassacskán már minden játéktermi emlékem megjelenik egy otthon játszható, nem pénzfaló masinához kötött változatban.

Tény, hogy amikor még én jártam a játéktermekbe, hát nem nagyon hallottam a Cannon Spike bármilyen formájáról, akkoriban még a Double Dragon vagy a Shinobi volt az abszolút király. Persze titokban mindenki azt remélte, hogy majd egyszer minden játékot hazavihet és otthon játszadozhat vele, ugyanolyan minőségben, ahogy azt a játékteremben látta. A technika fejlődött és a minőség javult, a konzolok megjelentek, eltelt jó 15 év és minden gyerek, aki annak idején tág szemekkel bámulta a gépeket, felnőtt és próbálja egyengetni a kis életét. Én is elindultam inkább a sportjátékok irányába, így nem is tudom utoljára mikor volt olyan program a kezemben, melyben csak lőni kellett volna!

Hát, azt kell mondanom, hogy igencsak fiatalító hatással volt rám a Cannon Spike, pontosan azért, mert a legklasszikusabb lövöldözős tradiciókat követi, így még úgy is érdekes és jópofa volt, hogy tulajdonképpen teljesen ismeretlen számomra minden és mindenki a történetből. Tény, hogy a Capcom klasszikus figuráiról van szó (kivéve persze az új arcokat), de talán elnézitek nekem, ha ehhez annyira nem értek, így ha láttok valami ismerőst, esetleg más játékból megszeretett figurát, hát örüljetek neki helyettem is!

Ha jobban belegondolok az elmúlt másfél évben szinte alig játszottam olyan játékkal, ahol lőni kellet, így határozottan kijöttem a gyakorlatból, még akkor is, ha néha nekiálltam egy kis FPS-t játszani valamelyik hálózatban 10 percekre. Ezt meg is éreztem már a játék elején, mivel nagyon rozsdásan kattogott az ujjam a ravaszon.

Ha a játék lényegét szeretnénk megfogalmazni, talán a legjobb szavak erre az "eszement", "kegyetlen", "fárasztó" és a "gyors". Eme négy szó már tökéletesen tükrözi az ilyen fajta pusztító programokat. Tartalmilag nem is tudok nagyon mit írni nektek a küldetésekről, mindenkit és mindent szét kell lőni, amilyen gyorsan csak tudtok.

Azért akad némi hivatalos történet is. Egy robot-ellenes speciális csoportnak vagytok a tagjai, akiket arra képeztek ki, hogy minél több robotot tudjanak megsemmisíteni, a lehető leghatékonyabban. Sajnos megint bevetésre kell menni, mert bizony a világ több pontján, több várost is elfoglaltak ezek a fránya robotok, akik bizony nem felételnül buták. A feladatotok a szokásos "először a kicsiket, majd a főszörnyet" módszerrel kiirtani mindent és mindenkit, lehetőleg úgy, hogy a ti erőtök megmaradjon. Mivel a robotok nagyon gyorsan mozognak és emberi lábakkal szinte lehetetlen követni őket, a speciális egység minden tagja különleges lábbelit kap, hogy repkedni, vagy gurulni tudjon a küzdelmek alatt. Röviden ennyit az alaphelyzetről. Ezek a motor-csizmák jól működnek, de eltart egy ideig, mire megszokja az ember keze (lába) őket.

A fegyverek tekintetében is különleges gépeket kapnak az elit alakulat tagjai. Van egy lézerágyú mindenkinél, amivel az ismert "nyomd a gombot" lövés lehet folyamatosan kivitelezni. E mellett, mindenki rendelkezik egy rakétavetővel, ami karakterenként természetesen más formában, de nagyjából azonos erejű lövedékeket küld az ellenfél felé. Ha már túl közel vannak a gépek és nem tudunk lőni, használhatjuk a harmadik fegyvert, melyet én leginkább varázs-rúgásnak hívnék. Ez egy ütés vagy rúgás, ami varázserővel bír és robbanás szerűen küldi el a közelben lévő ellenfeleket a képernyő másik végébe.

Mégis fegyverarzenálunk legjobb és legfontosabb összetevője az a radar, amivel bemérhetjük bármely ellenfelünket és ezt követően minden lövedék, amit ki lőttünk, ugyanoda fog becsapódni. Olyasmi ez, mint "Az Ötödik Elem"-ben Zorg ismétlőfegyvere. Ez gyakorlatban úgy néz ki, hogy megnyomjuk az R-gombot és a fegyverből kijövő lézersugarat arra a gépre fordítjuk, amelyiket legszívesebben látnák darabokban a bontónál. A gép befogja és onnantól kezdve akármerre megyünk, akármit csinálunk minden lövedékünk oda csapódik be, ahol a "radar-lock" van. Bár tény, hogy nem járhatjuk körbe-körbe az ellenfelet miközben bemértük, de egy oldalon folyamatosan mozogva mindenképp célba találunk a fegyverekkel. Ez a radar-dolog talán a legfontosabb és a leghasznosabb funkció a játékban, mivel e nélkül nem nagyon tudjuk eltalálni a főellenségeket a pályák végén. A játék grafikája nagyon szép és részletes, de ezt el is várhatjuk ettől a géptől. Jól mozognak az ellenfelet (néha túl jól) és a robbanásoktól kezdve a lövedékek becsapódásáig minden tradicionális és mégis modern.

Grafikai szempontból nincs probléma a játékkal, hangulat szempontból úgyszintén. Talán azon kicsit többet agyalhattak volna a készítők, hogy a játék lejátszása után akadjon még újdonság, amiért érdemes újra nekiülni. Ez sajnos nincs. Ha egyszer végigjátszottuk a programot, nincs kedve az embernek újra nekiállni, pedig egy-két bonusz mindenképp jó lett volna.

Vigyázzatok, mert becsapós a játék! Az első pár pályán azt gondolná az ember, hogy nyaralás jelleggel menetelhet végig, de pár perccel később elkezdenek záporozni a figurák és a gonoszok, így legyen mindenki felkészülve. A játékra nem tudom azt mondani, hogy unalmas, mert annyira gyorsan kell lőni és annyira vad reflexekkel, hogy aki ezt unja, az nagyon alacsony vérnyomáson kotyog. A programban három újrakezdési lehetőség van, ami viszonylag korrekt minden szempontból a játékosokkal szemben. Rengeteg (asszem' 6) nehézségi fokozat van a bébitől egészen a profiig, így ha másért ne, azért érdemes újra lejátszani egy kört, hogy nehezebb fokozaton is próbára tegyétek magatokat. Nem nehéz a három krediten belül győzni, határozottan biztos vagyok benne, hogy a legtöbbeteknek ez sikerülni fog.

Ha összegezném a programot, akkor tulajdonképpen csak jót írhatok, érdemes megvenni. Miközben szenvedtek és már úgy érzitek nem bírjátok tovább a pusztítást, jusson eszetekbe, amit nagyok mondtak annak idején: a háború megnyeréséhez három dolgot kell csinálni. Lőni, lőni és lőni!

Adam









CANNON SPIKE

CAPCOM

GRAFIKA: KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: ELMEGY
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: JÓ

1-2 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ KLASSZIKUSAN KIVITELEZETT LÖVÖLDÖZŐS ANYAG
× RÖVID, DE NAGYON...

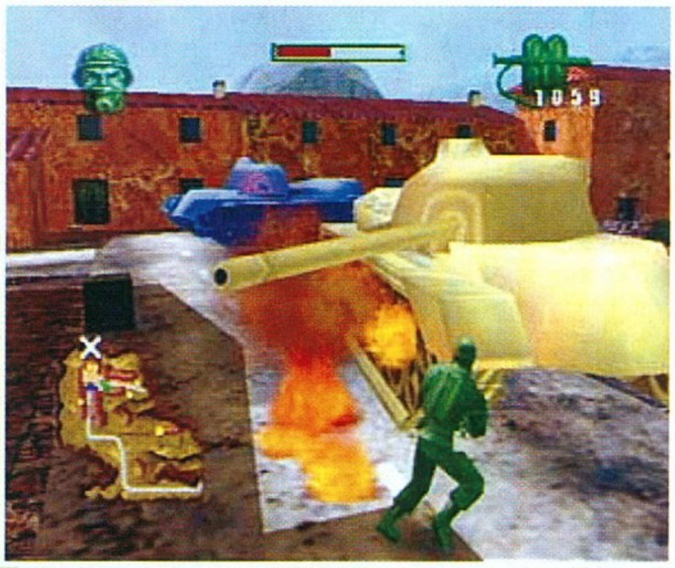
7 pont

ARMY MEN SARGE'S HEROES

MERT EZ MŰANYAG!

A véget nem érő háború – a jóságos és igazságos zöldek, és a gonosz sárga műanyag katonák között – az N64 és a Playstation után immár a Dreamcast-on is folytatódik. És valószínű ezzel még koránt sincs vége a történetnek. A Playstation tulajoknak biztosan nem cseng ismeretlenül az Army Men név, de a Konzolt olvasóktól sem lehet idegen a sorozat, hiszen minden második-harmadik számunkra jutott egy-egy AM játék. Nincs róla tudomásom, hogy külföldön hatalmas sikereket ért el volna a széria, de a 3DO csak úgy ontja magából a témát feldolgozó folytatásokat, mintha csak ez lenne a cég főbevételi forrása. Kezdetben még csak egy szerencsétlen kiskatona szemszögéből élhettük át a műanyag világban zajló háború borzalmait, később viszont egy helikopter irányítását is ránk bízta a parancsnokság (Army Men: Air Attack címmel és már ennek is van második része). És bár már többször mértünk döntő erejű csapást a rút, mocskos sárgákra (jó ezt kimondani), számos alkalommal semmisítettük meg haderejüket, időről időre azonban új erőre kapnak és hibáikból nem tanulva, ismét megpróbálják átvenni a játékvilág feletti uralmat. Azonban most minden eddiginél veszélyesebb a helyzet, mert a sárgáknak sikerült lerohanniuk a zöldek egyik központi bázisát a nagyszerűen taktikázó Tan admirális vezetésével. Minket is egy tüzérségi lövedék becsapódása ébreszt. Kilépve a barakkból megtapasztalhatjuk, hogy katasztrofális helyzet uralkodik a támaszponton, a meglepett zöldek ész nélkül rohangálnak, könnyű célpontot nyújtva ezzel az irgalmat nem ismerő sárgáknak. A zöldek védelmi lőállásait elfoglalva biztosítják a terepet a nehézgyalogság megérkeztéig a sárgák. Egyetlen legény, illetve műanyag katona van, aki megőrzi hidegvérét, és innentől kezdve csakis az ő hősiességén múlik, hogy sikerül-e megfordítani a hadiszerencsét, vagy esetleg ezúttal végre egyszer azok a pancser sárgák győzedelmeskednek. Egyébként a helyzet, amit tömören vázoltam, nem más, mint az első pálya eleje, ugyanis a játékban nincsenek videók, a grafikus motorral eljátszott jelenetekből tudjuk meg a pályák előtt mi is a harci helyzet. Ami mondjuk nem annyira rossz, lévén, hogy a grafika elég használható és közben még beszélnek is a különböző szereplők. Sokszor pedig poénos jeleneteknek lehetünk szem, illetve fültanúi, vagy éppen a helyzetből adódó abszurditáson lehet jókat mosolyogni (mint például, amikor a földbeszúrt nagyítókkal olvasztva kínozzák a szerencsétlenül járt hadifoglyokat). Lehet többen játszani vagy egyedül, ha nincs memóriakártyánk, kérhetünk pályakódokat is a szintek végén (amit az INPUT CODE opciónál üthetünk be), vagy babrálhatjuk a beállításokat. Amúgy ha van kártyánk, a gép automatikusan minden beállítást is elment rá. Nem kell viszont rögtön az éles bevetésen csillogtatnunk a tudásunkat, ugyanis van gyakorlás. Egy jó nagy kiterjedésű kiképzőközpontban csiszolhatunk a kezdetben még elég gyengécske tudásunkon. Itt lehetőségünk van az összes fegyvert kipróbálni, illetve van két olyan tesztpálya is, ahol egyszer az idő ellen, egyszer pedig élő ellenfelek ellen kell küzdeni. A küldetéseket a Campaign-nál kezdhetjük el. A gép mindig kiírja, miket is kell teljesítenünk, de ezt mi is bármikor megnézhetjük a Start menü Orders pontjában. Emberünket hátulról látjuk, nagyjából mit a Tomb Raider-ben. Menni kell és irtani a sárgákat, és mindenféle háborús feladatokat teljesíteni. Megmenteni ezt-azt, elpusztítani bizonyos ellenséges állásokat, kémeket leleplezni, ilyesmik Ebben nagy segítségünkre lesznek a különböző fegyverek, mint például: lángszóró, távcsöves puska, shotgun, bazooka (ez főleg a tankok és a helikopterek ellen hatásos). Néha pedig még speciális felszerelésekre is szert tehetünk, mit például az aknamezők előtt, mindig el van rejtve valahol egy-egy aknakereső detektor is. Az irányítás egyébként pofonegyszerű, A ugrás, X lövés, B fegyverváltás, Y fekvés a földre vagy térdelés. A R-t nyomva tartva az analóg karral lehet oldalazni, L-lel belsőnézetre lehet váltani, zoomolni a távcsöves fegyverrel használatakor az R-rel tudsz. Tegyük hozzá, hogy szerintem elég bizonytalan vagy inkább kidolgozatlan a figura irányítása, kis platformokon ugrálni pedig kifejezetten veszélyes, mert szinte lehetetlen kiszámítani, hogy hova érkezel ugrás után. Az ellenfeleket eltalálni is igen macerás dolog, bár ha kellően közel vagy hozzájuk, megjelenik egy célkereszt rajtuk, és ilyenkor az automatacélzás elvégzi helyetted a melót. Mondjuk sokszor már az is gondot fog okozni, hogy egyáltalán hol az ellenség, mert valahonnan lőnek rád csak épp nem látni, hogy honnan. Ehhez nagyban az is hozzájárul, hogy a gép akkor és ott generál a semmiből ellenfeleket, ahol a kedve tartja. Tehát készülj fel, hogy meglepetések bárhonnan érhetnek. A másik nagy gond a játszhatósággal, hogy ha meghalunk, mindig a pálya elejére kerülünk vissza. Márpedig nem mindig kellemes húsz perc játék után minden elölről kezdeni, igazán lehetnének ellenőrzési pontok. A játék grafikája egész normálisnak mondható, szép nagyok a pályák, és egész messzire ellátni rajtuk, tereptárgyak is szép számmal vannak. Persze semmi kiemelkedő grafikai effektusról nem számolhatok be, de végül is, ez a kisköltségvetésű játékok közé tartozik. A pályákat egyébként érdemes bejárni, mert különböző bonusz fegyvereket vagy épp muníciót találhatunk az eldugott sarkokban. Ja ha nem mondtam volna még, a képernyő jobb alsó sarkában látható a térkép, ezen a nagy X-szel jelölt helyre kell eljutni. A pályák alatt különböző indulószerű dallamok próbálják növelni a harci kedvet. Szóval annyira nem rossz játék ez az Army Men, viszont annyira nem is jó, hogy minden DC tulajnak bátran ajánlani merjem. Akinek tetszett PS-én a sorozat vagy talán azok voltak életének legjobb játékai, azok szerezzék be, akiknek nem azok inkább kerüljék el, mert nagyjából ugyanazt kapnák, csak szebb grafikával. Akik meg azt sem tudják, miről van szó, próbálják ki valamelyik havernál, és ha megtetszett, tegyék magukévá a korongot.

CSIPI M LEE











ARMY MEN SARGE'S HEROES

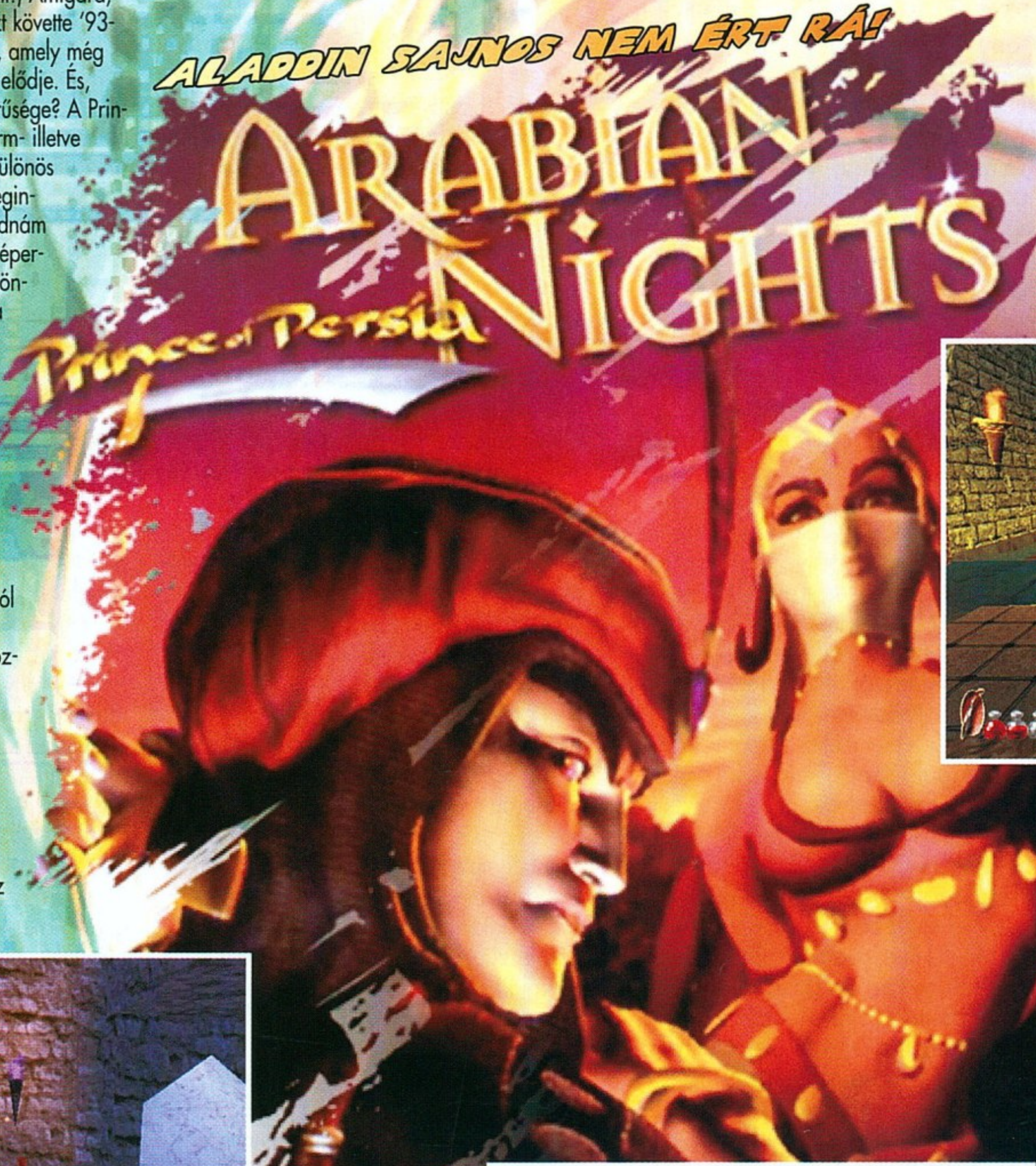
3DO

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-4 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ NAGY PÁLYÁK, KÖNNYEN JÁTSZHATÓ
× KICSIT A SOKADIK BŐR EZ MÁR A TÉMÁRÓL

6 pont



Sokat gondolkodtam, vajon hányan ismerhetik a Prince of Persia című játék első két részét? Egész biztos vagyok benne, hogy a régi játékosok biztosan felkapják a fejüket a név hallatán, mert maga idejében a legsikeresebb cím volt, ami megjelent. A fiatalabb generáció viszont lehet, hogy nem is hallott róla, tehát kezdjük az ismertetést egy kis történelmi áttekintéssel. A Prince of Persia első része még '90-ben jelent meg (jesszus már 11 éve volt!) Amigára, később PC-re és konzolokra is. Ezt követte '93-ban a második rész megérkezése, amely még nagyobb sikernek örvendett, mint elődje. És, hogy miben rejlett a játék népszerűsége? A Prince of Persia egy nagyszerű platform- illetve kalandjáték volt, és egy nagyon különös játékstílust teremtett. Ezt a stílust leginkább az Oddworld sorozathoz tudnám hasonlítani. Tehát adott volt egy képernyő rendszerint csapdákkal és különféle akadályokkal teletűzdelve. Ha átjutottunk rajtuk egy újabb képernyőre kerültünk, újabb kihívásokkal és ez így ment egészen a pályák végéig. Közben persze a történet is zajlott fantasztikus atmoszférát teremtve a játéknak. A második rész még jobban sikerült, mint az első, hisz a grafikát csodaszéppé tették, és a történetet is rendkívül jól kidolgozták. A PoP sorozat legkiemelkedőbb része a szereplők mozgásában volt. Hisz ez volt az első olyan játék, ahol egy igazi ember mozgását vitték be egy játékba. Minden mozdulat teljesen valóságosnak hatott és az animációk lenyűgözők voltak, ne felejtsétek el, hogy ez '90-ben történt, akkoriban ez óriási nagy szó volt. Egész meglepő, hogy több mint 8 évet



kellett várni a folytatásra. Bár az igazat megvallva ennek a Prince of Persiának már szinte semmi köze nincs a régi játékhoz. Szerintem csak a címet vették meg a készítők (hisz a játék pontos címe Arabian Nights – Prince of Persia tehát a PoP jelző csak az alcímben szerepel), hogy jobban fogyjon a játék. Persze lehet, hogy csak én vagyok rosszmájú...

AZ ÁRULÁS

A történet kicsit hasonlít a régi PoP játékokra. Az egészet az introban ismerjük meg. A bevezető film nem lett valami szép. Igencsak kockásra sikerült, láttam már szebbet is a gépen, nem beszélve a PS játékok videóiról.

A Szultán udvarában épp gyönyörű lánya tart hastáncot. Mindeközben kinézi magának a Szultán egyik testőrét. A teremben tartózkodik még a Szultán bátya és néhány őr is. Ekkor azonban egy másik lány érkezik, aki elkápráztatja az őröket, akik mire felocsúdnak már egy szabja van a gyomrukban. A Szultánt, lányát és a játék főszereplőjét a lovagot elfogják bebörtönözik. Nem kétséges, hogy ki van az összeesküvés mögött, természetesen a Szultán hatalomra éhes bátyja.



A JÁTÉKRÓL

Az Arabian Nights játékmenete csak nagy vonalakban hasonlít a régi PoP játékokra. Egyedül csak a környezet egyezik meg de semmi több. A készítők elhagyták a régi 2D-s megjelenítést és lecserélték egy Tomb Raideres 3D-s környezetre. Igaz most is inkább egy kalandjátékról van szó, amihez bizony rengeteg ügyesség is kell. Mondjuk nem kellett volna ennyire a TR irányába eltolni a játékot. A különbség, hogy itt sokkal többet kell gondolkodni egy-egy feladat megoldásán és a továbbjutás sokkal nehezebb, mint a TR-ben. Nagyon sok olyan helyzet lesz a játékban, amit sokkal inkább ésszel, mint erővel kell megoldanunk. Például a játék elején, amíg nincs kardunk kerülnünk kell az őrökkel a találkozást. TR stílus kedvelői számára szerintem nagyon jó kikapcsolódást fog jelenteni az AN mert óriási kihívás van benne.

IRÁNYÍTÁS

Ez egy sarkalatos pontja a játéknak hisz, ahogy az a TR stílusú játékoknál lenni szokott



elég egy elvétett ugrás, egy rossz mozdulat és már is a halál fiai vagyunk. Én mondjuk nem igazán rajongok az ilyesfajta dolgokért, mert nem kedvelem (enyhén fogalmaztam), ha egy apró hiba miatt halálozom el. Szerencsére az AN irányítása jól sikerült, kis gyakorlással megtanulható.

A – akció gomb, pld. fegyverhasználat, nagyobb kötömböket lehet vele eltolni stb.

B – gyors megfordulás

Y – ugrás, ha nyomjuk az előre irányt előre ugrunk egy nagyot. Ha peremek szélén akarunk megkapaszkodni, akkor ugrás után tartsuk lenyomva az A-t. A kalandozásaink során igen hamar találkozunk nagyobb tavakkal, úszni is ezzel a gombbal lehet.

X – guggolás, kisebb lyukakon lehet átmászni.

Nagyjából ennyi, illetve van még a Start. Itt lehet előhozni az Invetory-t, azaz tárgyainkat. Mindenféle küldetésünket és a továbbjutást segítő eszközöket, fegyvereket és tárgyakat találunk itt. A jobb felső sarokban találjuk a Hint (tanács) opciót. Ebben a pontban az adott pálya teljesítéséhez kapunk ötleteket. Ezzel mondjuk az a gond, hogy a játék rébuszokban mondja el a feladatot és azt hiszem néhányszor megfogunk hallani mielőtt rájönnénk, hogy mit kell tenni. Nem árt egy kis angol nyelvtudás sem a stuffhoz, mert ezek a tanácsok tényleg nagyon hasznosak.

Menet közben találni fogunk mindenféle érdekes ikonokat. Az első és legfontosabbnál menteni lehet. Mondjuk ez nem éppen pozitív, mert sokkal jobb lett volna, ha bárhol tudnánk állást menteni. A többi ilyen ikon értékes tulajdonságokkal fog felruházni minket, gondolok itt a láthatatlanságra.

ÉRTÉKELÉS

Alapjában véve tetszett a játék, még akkor is, ha túlzottan nem kedvelem az ehhez hasonló



anyagokat. Komolyabb baj nincs vele, legfeljebb annyi, hogy egy átlag játékos számára kicsit nehéz, viszont aki az ilyen stílusra van bekalibrálva, nagyon élvezheti. Ami különösen tetszett az a grafika volt. Ha jól vettem észre még DC-s TR-nél is szebb lett az AN. Az én még mindig PS-hez szokott szememnek nagyon kellemes, ha tű éles nagyfelbontást lát, éppen ezért tetszett a külalak. A szereplők kidolgozottsága mondjuk hagy némi kívánni valót maga után (elég szögletes némelyikük), de a TR-nél talán még ez is jobb. Az ilyen 3D-s játékok örök hibája, hogy a kamerakezelést rendszerint el szokták szúrni. Most különösebb gondom ezzel nem volt, de néha azért a fordulásoknál rakoncátlankodott az operatőr. Hangulatilag is OK a játék, nekem nagyon tetszettek az arab stílusú zenék. Igaz tehát, hogy ez a Prince of Persia már nem ugyanaz, mint régen, de még így is egy kellemes játékot hoztak össze a készítői.

Veres Miki

ARABIAN NIGTHS - PRINCE OF PERSIA

AVALANCHE SOFTWARE/MATEL

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS

VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ GONDOLKODTATÓ JÁTÉKMENET, NAGY BENNE A KIHÍVÁS ÉS KELLEMES A HANGULATA

× AZ ÁTLAGEMBERNEK EGY KICSIT NEHÉZ

9 pont

DREAMCAST LELTÁR

NIGHTMARE CREATURES 2

Nekünk játéktesztelőknek vagy egy elsokallt, késői vacsora után, vagy pedig egy beteg játék után szoktak rémálmaink lenni. A Nightmare Creatures 2 horror-játék, mégsem voltak utána rémálmaim. Ha végig kellett volna nyomnom, talán lettek volna, de hát erre senki sem kötelezett, szerencsére.

A játék Playstation verzióban már igen régóta hozzáférhető és Dreamcast-ra sem újdonság. Nem is vert fel nagy port, pedig témáját tekintve még sikeres is lehetett volna. De csak "volna", mert a megvalósítás ebben az esetben is agyonvágta a szuper ötletet. Egy 3D-s akcióprogramról van szó, melynek főszereplője egy Marilyn Manson utánzat. A karakter adja a hangulatot: kaszabolós mega-horror, amelyben kulcsokat kell keresgélni és eljutni a pályák végére. Baltával, pisztollyal meg mindenféle mészáros-eszközzel aprítod a tényleg bizarr kinézetű szörnyeket, ömlik a vér, repkednek a végtagok, vonyítanak a haldoklók. A helyszín eléggé lepusztult, ráadásul éjszaka van, gyakran az egyetlen szín a képernyőn – a szürke különböző árnyalatai mellett – a vér pirossága.

Mondom, a játék még igazi siker is lehetett volna, mert nekem tetszik a téma. Jól ki van találva a világ és a karakterek is eléggé ütősek, extrémek, kinézetük szürrealisztikus. Sajnos azonban a mozgás és az akció folyamatossága csapnivaló. Emberünk össze-vissza rángatózik, szerintem túl gyors az animáció. Ugyanez igaz a szörnyekre is.





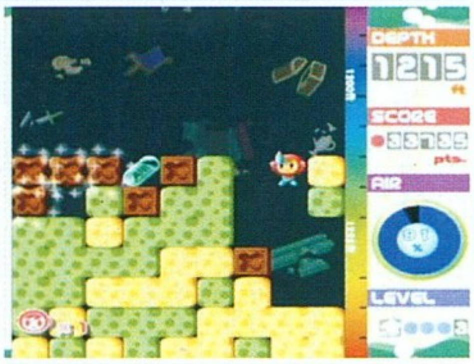
7 pont

MR. DRILLER

Egyszerű, hálás és kedves téma logikai játékot csinálni, már ha a fejlesztő elég agyas ahhoz, hogy legyen egy jó alapötlete. (Ha nem elég agyas, majd lop egyet magának.) Jómagam legalábbis kedvelem a jópofa kis hősöket (bombermanokat, mini sárkányokat, meg a többieket) akikkel mindenféle agymozgató feladatokat kell megoldani. A Mr. Driller esetében a fejlesztőség, a Namco neve garantálta a sikert.

Az alapötlet majdnem teljesen eredeti, talán minimális hasonlóságot lehet felfedezni az ősrégi Dig-Duggal. Egy kis fazont irányítunk, aki egy nagy fúróval (kis ember nagy fúróval jár!), pontosabban légkalapáccsal van felszerelve. A feladatunk az lesz, hogy lefúrjunk a pálya aljára. Ahogy haladunk lefelé, egyre fogy a levegőnk, ezeket a kapszulák felvételével pótolhatjuk. Energiánkra ezen túl csak a lezúduló kövek lehetnek rossz hatással. A köveket szét kell fúrnunk, átmozgatnunk, illetve némely színeken alapuló szabályok szerint eltüntetnünk. Ez kicsit olyan szín-tetris (talán Coloris vagy Columns lehetett az ős-ötletjáték címe?) alapon folyik. Az akció gyors, a dolog nem könnyű, és nagyon élvezetes.

A Mr. Driller grafikája teljesen jó, zenéje úgyszintén passzol. A program hosszú szavatosságát a remek téma mellett a háromféle játékmód és a választható nehézségi fok is garantálja. A logikai kategóriában igazán kiemelkedően kellemes a program!





9 pont

TECH ROMANCER

Japán stílusú verekedős játékokkal bőségesen el van látva a Dreamcast piac, és ez többek között a Capcomnak is köszönhető. Ilyen mangás őrület a Tech Romancer is – rajzfilm intróval indul, amely alatt egy (bizonyára) neves japán banda dalolgat. Szerencsére ez most nem egy 2D-s, sőt nem is "ál" 3D-s stuff, hanem teljes egészében a térben bunyózhatunk.

A választható karakterek a manga- és anime-értők számára ismerősek lesznek. Vannak itt Neon Genesis Evangelion hősök, Mazinger Z robotok, Macross (Robotech) fém-monstrumok, néhány Gundam hasonmás és még egy Sailor Moon-fazont is felfedeztem, ha a szemem nem csalt. Mehetünk sztori módban, mindenkit végigverve, a bunyók között japán hablatyot hallgatva, vagy akár egymás ellen is (asszem' az 1 Player módban többféle ellenféllel is találkozhatunk). Sőt, ami nagyon meglepett, hogy ez a program végre támogatja a VMU-t, ha jól számoltam 16 féle (!) mini játékot hozhatunk elő és nyomhatunk a kis kvarcképernyőn.

A TR grafikája nagyon király, a hátterek nem túl művésziek, de legalább át lehet látni az akciót. A kamera folyamatosan pörög-forog, egy-egy szebb támadásnál vagy speciális mozgásnál egészen látványos pozícióból mutatja az eseményeket. Ezek a bizonyos speckók tényleg nagyon "mangásak" – hatalmas lézernyalábok és robbanások szaggatják a szereplőket és falják az energiát. Nekem az irányítás kissé kaotikusnak tűnt elsőre, hiába nyomkodtam a gombokat figurám mindössze két ütést volt hajlandó megcsinálni. Ezután kénytelen-kelletlen áttanulmányoztam a gombkiosztást...A játékban rengeteg sok minden van, érdemes kipróbálni!





8 pont

SPEED DEVILS

Egy autós játéknál ugye életbevágó az a bizonyos "játszhatósági tényező", ami alatt mindenki egyöntetűen az irányíthatóságot érti. A Speed Devils című progi az egyik legelső ilyen cucc volt Dreamcast-ra, és talán ezért nem is grafikai megoldásaival vagy világrengető ötleteivel szerzett sok hívet magának, hanem meglehetősen játékos-barát kezelhetőségével.

Érdekes volt így tesztelni ezt a meglehetősen öregecske programot – már ha a DC esetében egyáltalán beszélhetünk "öreg" játékokról. Nem is rossz a grafikája, nekem mondjuk túlzottan PC-s jellegű – tudjátok, amikor a nagy felületekre "végtelen" textúrákat feszítenek, a pixeleket meg ugye elmossák, mintha egy festett sík kartonlap szegélyezné az utat. Ja, meg mindennek olyan éles, szögletes kontúrja van. Egy-két poligon fa vagy szikla töri csak meg a folytonosságot. A kocsik grafikájától sem fogtok hanyatt vágódni, de azért láttam már rosszabbat is, nem is keveset.

Ami nagyon-nagyon tetszett, hogy a SD-ben lehet nyerni, élvezet vezetni és játszani! A kocsik irányíthatósága ha nem is élethű, de maximálisan barátságos. Nyomhatod a gázt, nem fogsz állandóan kisodródni és a falnak koccanni. Elég elvenni az ujjad a gázról a nagyobb kanyarokban, be máris tudod venni őket, fékezni csak a legmelegebb kanyarokban kell. Nem kell rally-pilótának lenni ahhoz, hogy egy pályán végig tudj menni és nem is kell autószerelői ismeretekkel rendelkezni, meg idióta felfüggesztésekkel, guminyomással babrálni.





8 pont

GAUNTLET LEGENDS

A Midway játékait nagymértékben jellemzi, hogy átlag 6-7 pontnál nem érnek többet. Nem tudom, hogy ez miért van, talán túl sok amerikai és nagyon kevés japán munkaerő dolgozik náluk?? A Gauntlet Legends című játéktermi átiratuk sem tartozik az élvonalba és ez maximálisan érthető. Hiába a vitán felül korszakalkotó elöd, hiába a 4 játékos üzemmód (ami a cucc legnagyobb erőssége) ez a progi egy gyenge 5-ösnél nem ér többet!
Kezdés után 8 féle karakter közül választhatunk. Van itt varázsló, varázslónő, barbár, amazon, törp, bohóc, íjász, lovag – az esetleges négy játékost és a kosztümöket a színek is megkülönböztetik egymástól. Ezután egy terembe kerülünk, ahol láthatjuk a 4 alapszínű pályát és a végcélt – jelenleg csak egy kapu van nyitva. Lépjünk be, válasszunk küldetést és kezdődhet a hirig!
Innen a játék már a klasszikus hagyományokat követi, mondjuk most már 3D-ben. Az ellenfelek százával rontanak ránk, és addig jönnek, amíg el nem pusztítjuk a "kijáratot", ahonnan érkeznek. A ládákból extra cuccokat vehetünk fel, és mindig meg kell találnunk a kulcsokat, melyek a továbbjutást segítik. Nagyjából ennyi.
A GL egyedül cseszett unalmas játék. Lerohad az ember keze a sok gombnyomogatástól és semmi sem történik benne. Hárman-négyen valamivel jobb, de hát ha az ember 3 haverral összejön, kicsi a valószínűsége, hogy ezt a stuffot veszi elő!





5 pont

CAPCOM VS SNK

Nem tehetek róla, de mindig röhögnöm kell, amikor az eszembe jut, hogy a Dreamcast Leltár rovatunk állandó főszereplői a Capcom játékok. Nem is véletlen, hiszen ha minden verekedős és arcade játékukra, melyek véget nem érő rendszerességgel jelennek meg csak egy oldalt szánnánk, lehetnénk akár Capcom különkiadás is. De nem vagyunk, ugye...
Ha tetszik, ha nem, ezek a különböző "versus" programok nem nekünk, hanem a japán piacra készülnek. Ott ugyanis minden egyes karakternek elszánt rajongótábora van, akik még azt is tudják, hogy mikor született mondjuk Ryu a Street Fighter-ből és hány kiló. Ezek a rajongók pedig tudni akarják a válasz az örök kérdésre: "Ki az erősebb?". Na, ezt meg csak úgy lehet eldönteni, hogy "crossover" programokat csinálnak, melyekben a különböző más játékok hősei csaphatnak össze egymással. Jelen esetben a patinás Capcom figurák a híres SNK legényekkel és leányokkal. Természetesen 2D-ben, mert hát annak idején ezek a játékok így jöttek ki.
A játék egyébként veszett király, már aki szereti ezt a stílust. Én nagy SF és KOF rajongó vagyok, úgyhogy nekem mindegy, hogy 2D vagy 3D a buli. Három figurát lehet választani a csapatba, akik aztán kiesésig küzdenek a másik branccsal. A legtöbb speckó ugyanaz, mint régen. Eszembe jutott még egy ari sztori a játékkal kapcsolatban: egyszer egy ismerősöm azon tűnődött (komolyan), hogy mi lenne, ha 100 Bruce Lee-t és 100 Rambót összeeresztenének? Én meg kiröhögtem akkoriban...





9 pont

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Azt hiszem – ha jól emlékszem –, hogy a Tony Hawk's Skateboarding volt az első játék, amely elindította a lavinát. Attól kezdve a kiadók őrült módon kezdték piacra dobni a különböző híres extrém-sportolók – gördeszkások, BMX-esek – nevével fémjelzett progikat. A folyamat ma is tart, csak a "hírességek" fogyogatnak, mert ugye szinte mindegyikük szerepel minden ilyesfajta játékban.
A Tony Hawk's Pro Skater 2 szerintem kicsit erőltetett próbálkozás. Az első rész kimagaslóan jó volt, ez nem vitás. Csakhogy azóta a gördeszka sport nem fejlődött annyit, hogy még egy játékot megtöltsön újdonságokkal. Ráadásul a játék külsőleg ALIG különbözik a Playstation verziótól, mindössze kevésbé pixeles.
Az intró megint csak bombasztikus, azt meg kell adni. Tudnak ezek a fiúk! Aztán ha elkezded nézni a TH2 elején a demójátékot, furcsa érzésed lesz: ész nélküli, abszolút nem realisztikus ugrásokat látsz, marha magasról esnek le a deszkások gond nélkül, és a fizika minden ismert törvényét meghazudtoló magasságokba ugranak fel. Túl hosszúakat csúsztatnak, túl magasra ollie-znak. Mindezek ellenére nem rossz nyomulni a progival, mert tényleg sikerélmény 1-1 ilyen trükköt megcsinálni, de nekem mégis sántított a dolog. Nem is a félcsöves helyszíneken, inkább az utcai pályákon éreztem kissé "futurisztikusnak" a deszkázást. Mindezek ellenére nem merem lehúzni a TH2-t, mert a Csipi leszedné a fejemet, de ez a 8 pont szerintem pont 1-el több, mint amit a játék valójában érdemel.



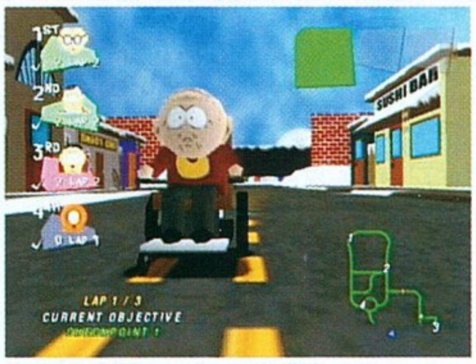


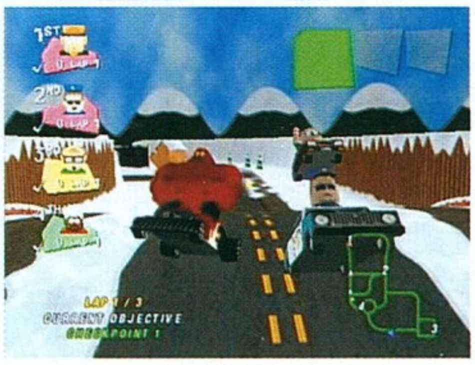
8 pont

SOUTH PARK RALLY

A South Park világhisztériát meg kell lovagolni! Nyomulni kell minden géptípuson, tehát Dreamcast-on is. Ennek az ars-poeticának a következménye az első (ebben nem vagyok 100%-ig biztos) DC-s SP játék, a South Park Rally.
Nem is tudom, hogy mit mondhatnék ennek a programnak a grafikájáról. Hiszen ha valaki már látta a TV-ben a South Park filmeket, az tudhatja, hogy valószínűleg a világ legegyszerűbb dolga lehetett a film képi világát konzolra átültetni. Nem kellett művészi magasságokba emelkedni, az biztos, de hát fő a hitelesség.
De miről is van itt szó? Választasz egy kedvenc karaktert, aki egy mini autó-szerű valamiben ül, aztán már csak meg kell tenned adott számú kört a South Park világban és lehetőleg megnyerni a versenyt.
A játék az első pár nekifutásra nagyon szórakoztató. Ámuldozol, hogy mennyi ismert szereplő közül választhatsz. Tetszenek a fingós-hangok és az eredeti "szinkronos" beszólások. Röhögsz az arcokon és ismerkedsz a pályákkal, melyeken a haladási irány elsőre igen nehezen betájolható. Aztán, ha már tudod a pályákat bátran szedegetheted az extrákat és szívathatod a többieket, és ahhoz sem kell túl nagy tudás, hogy vígan megnyerd a versenyeket. Kilenc pályát járhatsz meg és majd be, pontosabban nyithatsz meg és legalább 15 versenytípus is a rendelkezésedre áll. Már ha elszenveded magad odáig, mert szerintem az ötödik futam után úgy dobod majd el a kontrollert, mint a forró cipőt, mert hiába jó dolog a South Park, azért nézni mégis jobb, mint játszani.

Martin





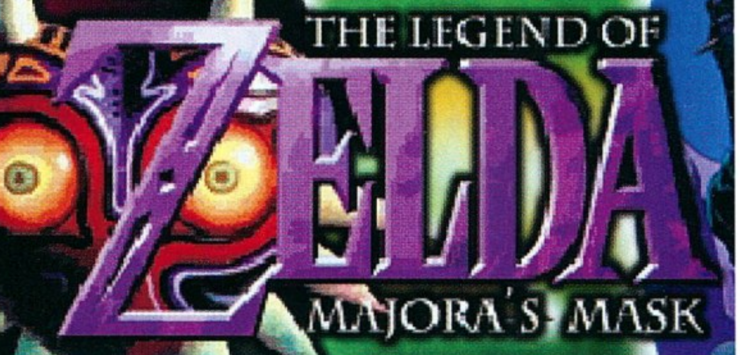
6 pont

Abban az évben, amikor a Nintendo kiadta a Legend of Zelda: Ocarina of Time-ot, nem csak a legjobb N64-es játék díját kapta meg, hanem a legjobb konzol játéknak is megválasztották. Ezért aztán gondolom, minden N64 tulaj epekedve várta már a játék folytatását a Majora's Mask-ot. Itt kell megköszönnöm Vincze Zoltán barátomnak, hogy a megjelenés után rögtön postázott egy példányt nekem is belőle. Be kell vallanom, én kezdetben nem voltam oda a Zeldáért, nem tetszett, hogy egy túlságosan is Pán Péterhez hasonlító gyerek szaladgált egy fakarddal a kezében. Aztán ahogy jobban beleástam magam a témába (azaz vettem egyet a játékból), gyökeresen megváltozott a véleményem, egy nagyszerű élménnyel gazdagodtam. Egyszerűen tökéletes egyensúlyban alkalmazta a RPG, kaland és a mászkálós játékok tulajdonságait. A második rész már használja a 4 megás memóriabővítőt, sőt csak is azzal indul el, ebből persze rögtön ki lehet következtetni, hogy finomították a grafikáján, tehát jobban néz ki mint az elődje. A készítők elhagyták az előre letárolt grafikai megoldásokat is, most már az össze helyszín teljesen 3D-sn pompázik. (Bár itt jegyezném meg, hogy most valamivel kisebb lett a "világtérkép", viszont az úgymond pályarészek annál nagyobbak) Maga a világ, ahol játszódik a történet még kidolgozottabb lett, mint az előző rész, talán csak a Shenmue-hoz tudnám hasonlítani. A Nintendo mindig is híres volt a jó ötleteiről, és most sem kellett csalódom bennük. Ugye az előző részben az volt a csavar, hogy előre-hátra ugorhattunk az időben hét évet, és így kellett előre haladni a sztoriban. A mostani sztori egyébként pár hónappal az első rész után játszódik, és úgy néz ki, a világ három nap múlva elpusztul, merthogy egy hatalmas meteorit közeledik a föld felé (hogy ki idézte meg, az majd kiderül a történet során), és mi is csak annyit tehetünk az elkerülhetetlen véggel szemben, hogy az Idő Okarínájának a segítségével, a katasztrófa előtti harmadik napra ugorhatunk vissza. Igaz ezt bármikor megtehetjük, csak a megfelelő dallamot kell lejátszani. Tehát összesen 72 óránk lesz egy-egy feladat megoldására, viszont bármivel akárhányszor próbálkozhatunk. Azonban amikor visszaugrunk az időben, csak mi tudunk róla, a világ többi lakója mit sem sejtve teszi a mindennapos dolgaikat. Ez azért jó, mert például vannak olyan tárgyak (stb.) amit mondjuk csak a Harmadik Napon szerezhetünk meg, viszont az Első Napon kellene használni, ilyenkor simán csak vissz kell ugrani az időben. Aztán ott vannak még a maszkok is. Biztos sokan emlékeztek a Zelda 1-ből a Maszkárusra, és hogy különböző maszkokat kellet továbbadni stb. Az akkor csak egy mellékküldetés volt, itt viszont központi szerepet kaptak a maszkok. Ahogy haladunk előre a játékban úgy gyűlnek a maszkjaink is, és ezeknek a tulajdonságait kihasználva kell legyűrnünk az elénk háruló akadályokat. A maszkok közül is kiemelten fontosak azok, amelyek varázserejük miatt képesek minket fizikailag megváltozni, például átváltoztatnak Zorává vagy Goronná. A maszkok megtalálási helyére, és az irányításra majd a végigjátszás közben részleletesebben is foglakozni fogok. Ez utóbbi egyébként maradt a régiben, tehát az akció gomb az A, ugyanúgy nincsen ugrásgomb, mert hősünk, ha egy platform széléhez érkezik automatikusan elugrik. Vagy például a tárgyakat is úgy tudjuk használni, ha előtte kiválasztottuk őket valamelyik C gombra. Az irányítás szerintem marha egyszerű, és áttekinthető. Egyébként, ha valaki játszott az első résszel, bizony rengeteg szereplőre rá fog ismerni, mint például a munkásokra, katonákra, a tolvajra, stb. Csak most mindegyik szereplő sokkal karakterisztikusabb lett. Hasonlóan az előző részhez itt is látványosan telik az idő, tehát este szépen lemegy a nap, kikelnek sírjukból az élőhalottak, de most más jelentősége is van az idő múlásának, Azonkívül, hogy van, amit csak éjjel, és van, amit csak nappal lehet megcsinálni, a legtöbb üzlet is meghatározott nyitvatartási idővel rendelkezik. Tárgyakat szintén ugyanúgy lehet vásárolni, esetleg a bokrokat, vázákat szétverve lehet hozzájuk jutni. Egyébként a leírásban nem fogom mindig külön elmondani, hogy mikor ugorj vissza az első napra, és azt sem hogy bizonyos dalokat milyen alakban kell lejátszanod. Lehet, hogy ez így sűrítve egyszerre elég soknak tűnik, de nem kell aggódni, pár óra játék után minden tiszta és átlátható lesz. Sajnos több helyem nem nagyon van az ismertetőre, mert a játék hosszabbra sikerült, mint az elődje, ráadásul a mini-játékokból és a mellékküldetésekből is jóval több van, és egy teljes leírást akarok megejteni róla, ezért most gyorsan értékelnék. Mint már mondottam a grafikán sikerült fejleszteni, és hála a bővítőnek, most már nagyobb felbontásban élvezhetjük a játékot. A szavatossággal nincs gond, hiszen hosszabb, mint az elődje. A zenék ismét remekbeszabottak, gyönyörűen van például megoldva, ahogy a városban hallható vidám karneváli hangulatú zeneszámba egyre hangosabban beleszövődik egy félelmetes vészjósló melódia, és minél közelebb a meteorit annál jobban kiszorul a vidámság a dallamból. Aztán amikor már csak pár óra van hátra a világ idejéből, egy szívbemarkoló de mégis büszke szám kezdődik el. A hangulat és a játszhatóság is nagyon a csúcson van. Na csapjunk bele!



SZUPERJÁTÉK A MASZK MÖGÖTT!







ÉL HYRULE FÖLDJÉN EGY LEGENDA.
EGY LEGENDA EGY FIÚRÓL, AKI MEGMENTETTE A FÖLDET, ÉS A KIRÁLYI CSALÁDOT.
EZ A LEGENDA MOST FOLYTATÓDIK...

A kaland egy erdőben kezdődik, ahol hősünkre felfigyel két tündér, és odáig merészkednek, hogy megvadítják Eponát, a lovunkat, aki ledob a hátáról, és Link elveszíti az eszméletét. Hamarosan egy furcsa alak jelenik meg, aki egy még furcsább maszkot visel. Láthatóan jóban van a tündérekkel, átkutat minket és elveszi tőlünk az Idő Okarínáját, amikor Link feléled, Epona nyergébe pattan, és elviharzik. Miután megkaptad az irányítást, verd szét a bokrokat némi készpénz reményében, majd menj az idegen után (aki egyszerűen csak Koponya Kölyöknek hívja magát), be a faodúba. Haladj tovább a platformokon, a nagy sietségben azonban Link egy szakadékban zuhan, szerencsére túléli az esést. Ismét találkozol a Koponya Kölyökkel, aki mint kiderül nem csak egy szimpla mezei tolvaj. Hatalmas varázserő birtokában van, és csak úgy szórakozásból Dekuvá varázsol minket. Link nem hisz a szemének, de nem csak ő kerül bajba, amikor a manó lelép, az egyik tündér is az ajtónak ezen az oldalán marad. Kétségbeesésében tőlünk kér segítséget. Mielőtt kinyitnád neki az ajtót, gyorsan elmondanám, hogy Dekuként milyen mozgásaink is vannak. Az A-val támadhatunk, ha már lesz varázserőnk, a B-vel lőhetünk rágógumi lövedékeket, amíg el nem fogy a mannánk. Képesek vagyunk Deku Virágból kilőni magunkat, és a kezünk segítségével "helikopterezni", ilyenkor, ha van nálunk Deku Dió a B-vel lehet bombázni. A vizet azonban ebben a formában inkább kerüljük, ugyanis öt ugrás után elsüllyedünk, viszont a könnyű testsúlyunk miatt, a vizeken található lapuleveleken közlekedhetünk. A Z-vel bújhatunk be a páncélunkba. Szóval menjünk a manó után, a tündér csatlakozik hozzánk, a neve Tatl, és ezen túl segít nekünk, ha valamire felfigyelt, a Felső-C gombbal beszélhetünk vele. A Deku Virágok segítségével lebegjünk át a szakadékok felett, majd menjünk fel a lépcsőn. Mielőtt azonban kinyitnánk az ajtót, egy érdekes alak szólít meg, elég ismerős a fazon. Hát persze! Ő volt a Zelda egyben a maszkárus, akivel üzletelhettünk. Úgy látszik nem unja még az álarcokkal való kereskedést, mert most is ez a foglalkozása. Elpanaszolja, hogy egy igen értékes és veszélyes maszkot lopott el tőle a minap egy manó, később jöjjünk vissza hozzá, talán tud segíteni nekünk, hogy visszanyerjük az emberi formánkat. Nyissunk be az ajtón. Ahol most vagyunk, az az Óraváros (Clock Town), a városra majd még visszatérek, ha már sikerült visszanyernünk a normális alakunkat. Tatl azt javasolja, hogy keressük meg a Nagy Tündért a Szentélyben, ő biztos tudja, merre mert a maszkos kölyök. A Szentély a város északi részében egy barlangban található, azonban a tündér nincs valami jó állapotban. A manónak sikerült felsértenie és most hiányzik belőle egy rész, ahhoz hogy beszélhessünk a Tündérrel előbb meg kell találnunk az elkóborolt részét. Egyébként, ha már az északi városrészben vagyunk a zöldruhás fickótól, Tingle-től mindjárt vehetünk is egy-két térképet. Az eltévedt tündért a város egyik eldugott részében találjuk, ahol a kis patak csordogál (Laundry Pool). Egyszerűen csak hozzá kell érni, és már mehetünk is vissza a Szentélybe. A Tündér visszanyeri a valódi alakját, és cserébe varázserővel ajándékoz meg minket. Menj ki a barlangból, van ott egy kissrác, aki veszettül próbál egy lufit kidurrantani, de sehogy sem megy neki. Álljunk a léggömb alá és lőjük ki a B-vel. A kissrác el lesz ragadtatva, elmondja, hogy ő egy titkos csapat a Bombázók vezére, és van egy titkos főhadiszállásuk is, azonban, hogy oda bejussunk, szükségünk van egy kódra, amit a kissrác nem ad ingyen, előbb egy feladatot kell teljesítenünk. Az öt Bombázó elbújik a város különböző részeiben, és nekünk kell megtalálnunk őket. Ha mindegyikük megvan, jöjjünk vissza az északi városrészbe és beszéljünk a vezérükkel, aki elárulja a kódszót, ami egyébként játékonként váltózó. Most menjük a főhadiszállásukon keresztül az obszervatóriumba, ahol a tudós felajánlja, hogy nézzünk bele e távcsőbe. Közelítsünk az óratorony tetejére, ahol kiszúrjuk a manót. Ugyanekkor egy kődarab hullik a földre a meteoritból. Menjünk ki az obszervatóriumból és vegyük fel. Most menj vissza a város közepén álló óratoronyhoz, egy kicsivel arrébb van egy aranyszínű Deku Virág, próbáld meg használni. Mint kiderül ez egy privát virág, de a tulajdonosa lemond a jogairól, ha nekiadjuk az előbb felvett követ, tegyünk is így. Várj a Harmadik Nap végéig, kevéssel éjfél előtt megnyílik az óratorony bejárata, repülj fel a Deku Virág segítségével, és küzdj meg a Koponya Kölyökkel. Kezd el lőni, egy kis idő múlva elejti majd az Okarínát, majd jön egy visszaemlékezés Zelda hercegnőről, aki megtanítja nekünk az Idő Dalát (Song of Time), vegyük elő az Okarínát, és játsszuk el a dalt. Ezzel ismét visszakerülünk az Első Napra

AZ ÓRAVÁROSBAN

Menj be az óratorony alatti ajtón és beszélj a maszkárussal, aki megtanítja neked a Gyógyítás Dalát (Song of Healing), aminek segítségével végre visszanyered az emberi formádat, mellesleg emlékként neked adja a Deku Maszkot, amivel innentől kezdve bármikor átalakulhatsz Dekuvá, csak fel kell venned a maszkot. A torony mellet található az első Bagolyszobor, aktiváld is. Szóval, mint mondtam, foglalkozzunk egy kicsit a várossal. Összesen négy, plusz egy részből áll. A keleti városrészben található az obszervatóriumhoz vezető folyosó bejárata, a polgármesteri iroda, a Stock Pot vendéglő, a Tejbár (nem félreérteni) a városi céllövölde, egy üzlet, ahol játszani lehet (egy kincsesládát kell adott idő alatt megtalálni), és van egy másik üzlet is (Honey and Darling Shop), ahol a minden nap különböző játékokban vehetünk részt. Az északi rész a legelhagyatottabb, mindössze a Szentély és egy Deku-ként teljesíthető játék

található itt. A központi városrészben az óratorony és a Bagolyszobor, ami említésre méltó, meg persze az, hogy innen nyílnak az átjárók a többi városrészbe. A keleti városrész ismét egy kicsit zsúfoltabb. Ebben található a postahivatal, egy iskola, ahol kardozni tanulhatunk, egy bolt, amiben mindenféle használati tárgyakat vásárolhatunk, a Bomb Shop (Bombákat és bombazsákot lehet itt venni), a Ritkaságok Boltja, és ami nagyon fontos a Bank. Emlékeztek még arra a palira, aki a Zelda 1-ben a város főterén állandóan halat követelt tőlünk? Ő ismét visszatért köreinkbe, de most hal helyett pénzre utazik, mielőtt mentenél és visszamennél az Első Napra, mindig tedd be hozzá a pénzedet számládra, különben elvész. Aztán itt van még a patakos rész (továbbiakban csak Laundry Pool), ahol egy rejtélyes alak él, és bár kijön a csengetésre, beszélni soha nem lehet vele. (Legalábbis úgy néz ki, de a végén az ő titkára is fény derül.) Most menj a titkos átjárón keresztül az Obszervatóriumba, beszélj a madárijesztővel, írhatsz neki







egy dalt is, lehetőleg valami egyszerűt (minimum két hangból kell állnia), később ezzel a dallal bizonyos helyeken meg tudod majd idézni. Azt is elárulja, hogy az Idő Dalával másképp is manipulálhatjuk az időt. Ha visszafelé játsszuk el, a felére lassíthatjuk az idő múlását, ha pedig a hangjait kétszer egymás után ütjük le, előreugorhatunk az időben. Táncolhatunk is vele, ilyenkor gyorsabban telik az idő. Kifelé menet a Bombázók vezérétől kapsz egy noteszt (Bomber's Nootebook), erre majd még részletesen kitérek a végigjátszás végén, hogy pontosan mire jó és mit is kell vele kezdeni.

Na, kezdjük el a maszkvadászatot. Ha visszamész a Tündérhez, a Tündér Maszkot (Fairy Mask) adja neked, ez még a későbbiekben nagyon jól fog jönni. Várj éjfélig az északi városrészben, éjfélkor végigsétál ott egy öreg hölgy, akitől egy útonálló elveszi a batyuját, kapd el a fickót, hálából az öregasszonytól megkapod a Blast Maszkot (plusz a noteszedbe is bekerül a jócselekedet). Még éjjel gyorsan szaladj arra a részre, ahol a Tündért megtaláltad (Laundry Pool), lesz ott egy zenegépes ember, beszélj vele, tőle megkapod a Bremen maszkot. Várj délelőtt tízig, és a Városházában a jobb oldali ajtón menj be. Beszélj a Zora hölggyel, majd a polgármester feleségével is, aki aggódik a hamarosan megrendezésre kerülő Karnevál miatt, ráadásul a lánya is eltűnt, segíts neki, a kérdésére igennel válaszolj, jutalmad a Kafei maszk lesz. Hagyd el a várost és indulj el délnek, amíg egy nagy fához nem érsz, amin egy rajz van, itt elindul egy visszaemlékezés, amiből megtudhatod miképp is találkozott a két tündér a manóval, és ő hogy nyúlta le a maszkot az alvó árustól. A fa mellett van egy irányjelző tábla, ami a Romani Ranch felé mutat, menj oda, végig a Milk Road-on. Az út melletti Bagolyszobornál egyébként tündért lehet fogni (ha a bokrokat szétvered), csak üres üveg kell hozzá. Ha nem az utolsó napon vagy, akkor a férfi még nem verte szét az utat lezáró sziklát, ilyenkor játszd el annyiszor a dupla Song of Time-ot, hogy az akadály elháruljon az utadból. A Ranchon végre rátalálsz Eponára, aki be van zárva, menj el az istálló mellett, be a nagy épületbe. Beszélj a fa mellett üldögélő öreg punkkal. Vedd fel a Bremen Maszkot, és a B nyomva tartása mellett szedd össze a tíz kiscsibét, ha mind megvan átváltoznak tyúkká, az öregtől pedig megkapod a Nyúlfület (Bunny Hood). Ez egy baromi hasznos maszk, mert amikor rajtad van, gyorsabban tudsz futni, és nagyobbat is ugrassz. A visszaúton kicsit szaladgálj a mezőn a Ranch és a rajzos fa közötti részen, valahol a bozótosban van egy lyuk (arról lehet felismerni, hogy lepkék szálldogálnak felette), ess le és öld meg a nagy propelleres szörnyet, a megjelenő ládából egy Szívdarabot vehetsz ki. A városban keresd meg a postást és kövesd mindenhova, a postahivatalban beszélj vele (amikor már a délelőtti pihenőnél tart), és próbáld megállítani a stoppert pont 10 másodpercnél, ha sikerül a postástól is egy Szívdarabot kapsz. Az északi kijáraton hagyd el a várost és irány a mocsár (Woodfall Swamp), ami a rajzos fa mögötti úton van. Egyébként a központi mezőn négy irányba mehetünk: óceán, kanyon, hegyek, és a mocsár, de ezek közül egyelőre még csak a mocsár felé szabad az út.

AZ ELSŐ MASZK

Menj végig az úton, amíg egy nagyobb térségre nem érsz. Áll ott egy faházikó és egy csónak is, mindenekelőtt aktiváld a Bagolyszobrot. Mássz fel és menj be a házba, ez a turista központ, beszélj a palival. Elvileg csónakázni lehet a mocsárban, de sajnos az most szünetel, ugyanis aki ezt szokta intézni, nincs a helyén. Menj ki és a leveleken ugrálj egészen addig, hogy egy bejáratot találsz, a folyosószerű rész után ismét egy magaslati ház következik. Mögötte nyílik a bejárat a Rejtélyes Erdőbe. Kövesd a majmokat, az erdőben két boszorkány van, az egyik úgy néz ki, némi segítségre szorul. Éjjel menj vissza az erdő bejáratánál lévő házba, ez a Potion Shop, beszélj az eladóval, aki aggódik a testvéréért, mert még nem ért haza. Ha nappal van, a boszorkányt az erdőben kell keresned. A lényeg, hogy kapsz tőle egy üvegben piros gyógyító italt, ráadásul az üveget is megtarthatod, ez tehát az első üveged. Most gyere ki az erdőből, és menj vissza újra, próbáld meg követni a majmokat. Minden nap más útvonalat kell bejárnod. Első Nap: balra, jobbra, jobbra, egyenesen, balra, balra. Második nap: jobbra, balra, egyenesen, balra, balra, jobbra. Harmadik nap: egyenesen, balra, jobbra, jobbra, egyenesen, jobbra. Miután megvan a boszi, beszélj vele és add neki a piros ital, amitől új erőre kap és elrepül. Hagyd el az erdőt és menj vissza egészen a turistaközpontig, Kotake most már a helyén van, meghív minket egy ingyenes hajókázásra, sőt még egy fényképezőgépet is kapunk tőle. A hajóúton, amikor megkérdezik, hogy kikössünk-e a Deku Palotánál igennel válaszolj, vedd fel a Deku Maszkot és kövesd a majmokat. A híd végén beszélj az őrökkel, akik beengednek a Palotába. A három ajtó közül, a szembelévőn menj be a trónteremben és a Deku Királlyal beszélj, aki roppant felfokozott idegállapotban van, ugyanis azt hiszi, hogy ezek az átkozott majmok elrabolták a lányát. Az egyiküket már sikerült is neki elfognia, itt raboskodik a trónteremben lévő ketrecben. Hagyd el a tróntermet, a folyosóról nyílik még jobbra egy ajtó és balra is egy. Bármelyiket is választod a feladat ugyanaz: a járőröző katonákat kicselezve kell eljutni a hely végében. Az egyikben egy Szívdarabot találsz a másiknak végén egy lyuk van. Ess le és beszélj a Varázsbab árussal, vegyél tőle babot (egyet ingyen is ad). Menj a palotán kívülre és a leveleken ugrálj el jobbra. A földön a lyukba ültesd el a babot és locsold meg egy üveg vízzel, de fontos, hogy tiszta víz legyen az üvegben, tehát a mocsárban lévő fertőzött víz erre a célra nem alkalmas. Most nem kell hét év, hogy a bab kikeljen, amint megöntöztük, rögtön kihajt. Állj rá és mint egy lift felvisz a palota tetejére. Itt most egy kis ügyességi rész következik. A Deku Virágokat használva kell platformról platformra szállingózni, a dolgunkat nehezítik a mozgó platformok, és az hogy némely helyen lövöldöznek ránk. A megpróbáltatásaink végén végül bejutunk a majom ketrecébe. Dekuként vedd elő az Okarínát, mire majom megtanít az Ébredés Dalára (Song of Awakening). Most ismét menj a palota elé, és ha körülnézel, jobboldalt látsz egy kis kiugró platformot, mássz fel, és a nagy virágokon keresztül szállj át egészen a vízesés melletti platformra, itt találkozni fogsz a Bagollyal, aki megtanítja a Szárnyalás Dalát (Song of Soaring), innentől kezdve ezzel a dallal a már aktivált Bagolyszobrokhoz teleportálhatod magadat. Lődd át magad a Virággal a következő kiugróra és lépj be Wodfall-ba. Itt szintén csak harcolnod és virágról virágra kell lőnöd magadat, egészen, amíg egy újabb Bagolyszoborig el nem érsz, aktiváld, majd Dekuként az emblémán állva játszd el az Ébredés Dalát, mire kiemelkedik a vízből a Wodfall Templom. Ez még egy könnyű helyszín, lévén, hogy csak a Deku és a normál tulajdonságainkat kell használnunk. A templomokban a régi Zeldából ismert dolgok köszönnek vissza. A leláncolt ajtókat a labirintusban található kiskulcsokkal nyithatjuk ki. Ugyanúgy felelhető itt térkép, iránytű és a főellenséghez vezető ajtó kulcsa is külön el van rejtve. Annyival viszont nehezebb a maximalisták dolga, hogy minden templomban el van rejtve 15 db kis tündér is, akiket ha összeszedünk különböző jutalmakat kapunk. Egyébként a Woodfall Templomban még a 15 tündért sem nagy kunszt összeszedni. Ne felejtsd el a fáklyákat felgyújtani, illetve, hogy néhány kapcsolót csak emberi alakban lehet aktiválni. A szemikonokat csak azután tudod átkapcsolni, hogy az egyik teremben (a mini főellenség legyőzése után) megtaláltad a Nyilat (Hero's Bow). Kapcsold be a nagy forgó platformot a központi teremben, majd lépj be a főellenséghez.

MASKED JUNGLE WARRIOR: ODOLWA

A templom főellensége egy hatalmas voodoo harcos, egy igen méretes szablyával. A legyőzése viszonylag egyszerű, védekezzünk, majd támadjunk. Egy idő után megidéz majd egy csomó kisebb bogarat is, és elkezd tűzfalazni is. Amikor táncol, kitűnő célpontot nyújt egy kis nyilazásra, de akár a terem szélein található, állandóan újratermelődő virágbombákat is hozzávághatjuk. Ez egyébként a denevérraj ellen is igen hatásos. Egy idő után aztán Odolwa így is, úgy is feladja. Halála után ne felejtsd el felvenni a Szívet (hadd nőjön az a fránya maximum életerőnk), majd lépj be a portálba. Megkapod az első maszkot az Odolwa hagyatékát, majd egy király bejátszás következik, ami alatt a Link megtanulja az Oath to Order elnevezésű dallamot. Ha vége a közjátéknak a templom bejáratánál találod magadat, szabadítsd ki a királykisasszonyt, de az a kis majom nem képes veled menni a Deku Palotába, ezért zárd az üres üvegbe, és abban vidd a el a Királynak. A Tündér barlangja egyébként, ha összeszedted a 15 kis tündért, a templom mellett van és egy erős támadást (a B-t kell nyomva tartani) kapsz értük. A közjáték után menj ki a palotából, és ússz el a bal oldalára. Ez itt a Deku Szentély, beszélj a Dekuval, aki kihív egy versenyre. Ez egy elég hosszú üldözéses rész, amit azonban megkönnyíthetsz, ha közben használod a Nyúlfület. Ha végig a nyomában tudsz maradni, a cél után megkapod a Mask of Scents-et Szagok Maszkja). Utána, ha akarsz, mehetsz még csónakázni is, ahol most Kotake jóvoltából egy Szívdarabot is lehet nyerni. Egyébként a későbbiekben, ha mentés után térünk vissza bármelyik templomba, nem kell megint végigmenni az egész épületen, hiszen a bejáratuknál aktiválódik egy teleport, ami rögtön a főellenséghez repít minket.

A MÁSODIK MASZK

Menj vissza az Óra Városba. Keresd meg a Céllövöldét (Shooting Gallery keleti rész), nevezz be (20 Rúpia), a lényeg, hogy csak kék szörnyeket nem szabad eltalálni, mert azért pontlevonás jár, ha az időlimit alatt (1p15mp) sikerül 40 pontot elérned a tulajtól megkapod a Large Quiver-t ez egy nagyobb tegez, amibe 40 íjvessző fér. Ha nem jön össze a dolog, akkor se keseredj el, hiszen bármikor újra próbálkozhatsz. Utána menj a Bomba boltba, és vegyél egy bombazsákot (Bomb Bag), meg amit még akarsz, szóval vásárolgass, de ne felejtsd el, hogy ezek a használati tárgyak a pénzzel egyetemben mentéskor elvesznek. Maszkvadászat! Várj éjfélig, majd menj ki a jéghegyek felőli kijáratnál, fordulj jobbra, az egyik nagy gomba alakú jégsziklán, egy embert kell, hogy láss, aki táncol. Ugorj át hozzá, és játszd el neki a Gyógyítás Dalát. Miután odaadta az öreg a Kamaro Maszkot, rohanj vissza a városba és keresd meg a táncoló ikreket (keleti városrész), vedd fel a Kamaro Maszkot és a B-vel táncolj nekik, mire hálából, hogy megtanítottál nekik egy új táncot, egy Szívdarabot ajándékoznak neked. Még mielőtt a második maszk után indulnál, elmondanék egy-két dolgot, amit már most is meg tudsz csinálni. Először is: ha legalább már kettő-



száz rúpiát betettél a bankba, megkapod a bankostól a felnőtt pénztárcát (Adult Wallet), amibe már 200 rúpia fér, 1000 rúpia után pedig kapsz rúpia kamatot. Az utolsó nap éjjelén menj be a Ritkaságok Boltjába, 100 rúpiáért vehetsz egy nagyobb bombazsákot, amit épp akkor loptak a Bombaboltból. Egyébként pénzt legkönnyebben a Termina mező havas részén lehet szerezni. Mászkál ott 2-3 hatalmas gyíkféle szörny, őket kell elintézni (messziről nyíllal a legkönnyebb), legyilkolásuk után általában egy lila rúpiát hagynak maguk mögött, ami egyenként 50-et ér. Ugyanitt a havas részen van egy lyuk a földön, ess le és küzdj meg a két gyíkkal, ha legyőzöd őket, megjelenik egy láda, amiben egy Szívdarab van. Nézzük, mi van még? A mezőn a mocsár felé van egy nagy kidöntött fa, amolyan alagút, ha van rumble pack-ed, amikor átmész alatta, remegni kezd. Tehát tegyél le oda egy bombát, a kirobbantott nyílásba ess le. Odalent két tehén legelészik, akik ha van nálad üres üveg, megtöltik tejjel (a tej két adag gyógyító italnak felel meg), ha eljátszod nekik Epona Dalát (ezt most még nem tudod). Na, irány a második maszk. A havas részen menj fel a szerpentinen, egészen odáig hol egy jégfal zárja el az utat, a nyíllal lődd szét a felette lógó jégcsapot (két lövés kell neki), ami széttöri a jégfalat, menj tovább a hegyi faluba (Mountain Village). Ahol kell, a nagy hógolyókat robbantsd szét, a faluba érve balra fent a sziklákon van egy Goron beszélj vele, benézhetsz a házikóba is, bár egyelőre semmi értelme. Keresd meg a Bagolyszobrot és aktiváld, majd menj tovább a ház mögötti ösvényen a Goron faluba. Ahogy átmész a második fahídon, lődd le Tingle-ét a térképárust és vedd meg tőle a havas rész (Snowhead – 20 rúpia) térképét. Menj tovább, és az ösvényen haladj egészen lefelé addig, amíg a Bagollyal nem találkozol. Beszélj vele, mire elrepül, de leszórja a tollait, hogy utána tudj menni a láthatatlan platformokon. Ha sikerült átérned, a barlangból felveheted az Igazság Lencséjét (Lens of Truth), amit rögtön használhatsz is, hogy megtaláld a kis ládát. Visszafelé szintén a Lencsét kell használnod, hogy meglásd a láthatatlan jégtáblákat. Miután visszatértél a Lencse segítségével beszélhetsz egy Goron szellemmel, akit kövess egészen vissza a Hegyi Faluig, és szintén a Lencse segítségével az úszó jégtáblák mögötti falon lévő láthatatlan létrán mássz fel. Beszélj a Goronnal, és menj be a barlangba. Odabent ismét invitáld meg egy kis csevelyre a Goron szellemet, (ő egyébként egy volt nagy hős szelleme) és játszd le neki a Gyógyítás Dallamát (Song of Healing), mire megkapod tőle a Goron maszkot. Eme maszk segítségével át tudsz alakulni Goronná. Ebben az állapotban az irányítás a következőképpen alakul: a B-vel tudsz ütni, az A-val pedig gurulni (a gurulás varázserőt fogyaszt), az A+B kombinációval egy nagyot dobbanthatsz, az L-lel pedig lehajolni tudsz, Goronként kerüld a vizet, mert a nagy testsúlya miatt elsüllyedsz és megfulladsz. Viszont ebben az alakban nem árt neked a láva. Alakulj át rögtön, menj a barlang közepén lévő oszlop mögé és húzd hátra, mire az idáig elzárt forrásból felbugyog a forró víz (Hot Spring Water), változz vissza és töltsd meg vele az üvegedet. Menj ki a barlangból és a megfagyott Goront olvaszd ki a forró víz segítségével. Újra töltsd meg az üveget, és készül fel, mert most egy elég szívatós rész következik. Gyorsan arra a részre kell menned, ahol a térképárus volt. Van ott egy befagyott lyuk, ezt kell gyorsan felolvasztani a vízzel. A gond csak az, ha nem érsz ide időben, a víz kihűl és elveszti az erejét, akkor mehetsz vissza fel a barlangba egy újabb flaskáért. Ha sikerült ess le a lyukba, ezentúl innen is meríthetsz forró vizet. Vegyél magadhoz egy üvegnyit, odalent van egy csomó nagy hógolyó, ezek közül azt, ami mindegyiknél nagyobb verd szét és a benne megfagyott öreg Goront olvaszd ki, majd beszélj vele. Most menj oda, ahol a Bagollyal találkoztál, verd szét a guruló hógolyót, és beszélj a Goronnal, keresd meg a Goron Szentély bejáratát és nyisd ki úgy, ahogy az előbb a Goron mutatta (ha nem maradt nyitva), A+B. A Goron Szentélyben éktelen fülsüketítő bömbölés fogad, menj egészen a Szentély végébe, és beszélj a síró Goron kölyökkel, aki az apja elvesztése miatt görcsöl. Most menj vissza, ahol az öreget kiolvasztottad, és olvaszd ki még egyszer, mert a nagy sietségben megint megfagyott. Beszélj vele, ő pedig megtanítja a Goron Altatódal első felét. Menj vissza a síró kölökhöz és játszd el neki az imént megtanult dalt, mire a kissrác megnyugszik és megtanítja a második felét is a dallamnak, majd végre elalszik. Ha nálad van a Nyúlfül, változz vissza emberré és vedd fel, és a trónteremből kiindulva gyújtsd fel az összes fáklyát, ha mindegyikkel megvagy beindul a plafon tetején lévő gépezet. Vedd fel a Goron Maszkot, menj a trónteremhez, ahol a vörös szőnyeg van, a gurulással törd szét a keringő gépezet égő részeit, az egyikből kiesik egy kődarab, ezt vidd vissza a hegyi faluba, annak a Goronnak, akivel először beszéltél. Jóízűen befalja, és neked adja a Don Gero Békamaszkot, ezt a maszkot viselve a világban fellelhető békákkal lehet beszélgetni. Vigyél egy flaska forró vizet a házikóba, és olvaszd ki a befagyott gépet, ha akarod, átalakíttathatod a kováccsal a kardodat (100 rúpia), ilyenkor kb. fél napig nem lesz nálad a kard. Viszont ha átalakítod, soha ne az utolsó napot csináltasd, mert mentés után, csak a sima kard marad nálad, egyébként az átalakított kard sem tart örökké bizonyos mennyiségű használat után visszaredukálódik Kokiri karddá. Most menj fel északra a hegyekbe (a táblán Snowhead áll), a Goron gurulással ugord át a szakadékokat, kis idő után egy olyan helyre kell érkezned, ahol van egy Bagolyszobor, ezt kapcsold is be. Használd az Igazság Lencséjét, amivel megláthatod, hogy a hatalmas hófúvást egy gigantikus méretű Goron gerjeszti. Játszd el neki a Goron Altatót, mire elalszik és szabad az út a Hófejhez, menj fel a párkányon egészen a szájáig és menj be.

SNOWHEAD TEMPLOM

A jégtemplomban mind a három alakod tulajdonságait ki kell használnod. Rögtön a bejáratnál Goronként kell betolnod a folyosót lezáró követ, Ha sikerül bejutnod a központi nagyterembe, a fáklyán keresztül lőj a lefagyott ajtóba, hogy kiolvadjon. Miután megvan a tüzes nyílvessző, már könnyű dolgod lesz, ezzel az összes befagyott objektumot ki lehet olvasztani, de ne felejtsd el, hogy a használata csökkenti a varázserődet. Mindig öld meg az összes ellenfelet, és a fáklyákat is gyújtsd fel. A főellenséghez a Goron kapcsolóval lehet bejutni (A+B-t kell nyomni a kapcsolókon) az oszlopot engedd fel, majd mind a négy jeges szintjét üsd ki (Goronként), menj fel a 3. emeletre, verd szét a hógolyókat és már szabad is az út, gurulj fel a Gohthoz. Csak megjegyzem, hogy az elérhetetlen tündéreket a Tündér Maszkkal tudjuk magunkhoz csalogatni. Lesz majd egy trükkös Goron kapcsoló is az egyik teremben, ott egy kicsit variálni kell.



MASKED MECHANICAL MONSTER: GOHT

A főellenség egy hatalmas robotbölény lesz. Először is egy tüzes nyílvesszővel olvaszd ki, a feléledt bika teljesen bevadul, és eszement iramban vágtázni kezd körbe-körbe. Változz át Goronná, és lendülj utána a Goron gurulással. Szemből nem érdemes támadni, mert elektromos kisüléseivel szinte mindig eltalál. Kezd el üldözni, és ha utolérted menj neki, ettől sérül, és egy idő után kifekszik. Összesen három alkalommal kell a padlóra küldeni, mindegyik után egyre több féle "szeretetcsomagot" hagy maga után a szörny, ezeket nem árt, ha kikerülöd. Legyőzése után tiéd Goht mementója, vedd fel a teljes Szívet, majd lépj be a teleportba, hogy szemtanúja legyél egy újabb védelmező óriás feltámadásának, és egy újabb kis mozizásnak.

MELLÉKKÜLDEDTÉSEK

A portál visszavisz téged a hegyi falucskába, ahol teljesen megváltozott a környezet. Most hogy végeztünk a gonosszal, és megszűnt az átok, a dolgok visszatértek a természetes medrükbe, a hónak és a fagynak nyoma sincs, a természet újra teljes szépségében pompázik. Ha esetleg összeszedted a 15 tündért a templomba, teleportáld vissza magad, mert a tündér barlangja a templom mögötti részen van, a tündér megduplázza a varázserő csíkodat. Menj a Goron faluba, és keresd meg az Óriás Goron-t. (A sziklába vájt bejáraton csak normál állapotban lehet felkapaszkodni!) Beszélj vele (Goronként), ő rád bízza a Goronok egyik kincsét a nagy lőporos hordót (Powder Kegs). Vidd vissza arra a helyre, ahol a térképárus van, (az emelkedőkön fel kell dobni a hordót majd utána gurulni) ha itt szétnézel egy magasabb párkányon kiszúrsz egy sziklával eltorlaszolt bejáratot. Vidd fel oda a hordót, beszélj a kis Goronnal, és gyorsan robbants fel a sziklát. Innentől kezdve bármikor vehetsz az Óriás Gorontól 100 rúpiáért lőporos hordót, ez nemsokára fontos lesz. Menj a kölyök után. Ahol most vagy az a Goron versenypálya, itt szoktak a törzs tagjai hatalmas gurulási versenyt rendezni, hogy eldöntsék melyikük a leggyorsabb. Nevezz be te is a versenyre és próbáld megnyerni. Ha sikerült a kissráctól egy különleges díjat kapsz egy üveg aranyport, ráadásul, ha elhasználtad az üres üveg megmarad, ez tehát a második üveg. Na most menj vissza a hegyi faluba és beszélj a házikóba a kováccsal, alakíttasd át a kardodat (100 rúpia), gyere vissza holnap reggel érte, és beszélj vele úgy, hogy az aranypor ki legyen választva az egyik C gombra, ekkor felajánlja, hogy a kardodat átalakítja ingyért az aranyporért cserébe egy erősebb karddá (Gilded Sword). Ez sokkal erősebb fegyver és soha nem használódik el. Ha megvan ments és menj vissza az Első Napra. Teleportáld magad a Hegyi Faluba, menj az Óriás Goronhoz, és vegyél tőle egy lőporos hordót. Utána teleportáld magad a Milk Road-ra, és robbantsd szét az utat eltorlaszoló hatalmas sziklát, így most már az Első Nap is szabad az út a Romani Ranch-ra. Változz vissza Linkké, és beszélj Romani nevű lánnyal. Meginvitál egy játékra, amit fogadj is el, ha sikerül teljesítened megtanítja neked Epona Dalát, amivel mostantól kezdve bármikor magadhoz hívhatod a lovadat. Király. Ezen kívül, ha ezt a dalt eljátszod a tehenek automatikusan teletölti az üres üvegeidet tejjel. Romani ezek után elmesél egy történetet "róluk", akik a karnevál előtti éjszakán mindig eljönnek és elrabolják a teheneiket. Ígérd meg neki, hogy megpróbálsz nekik segíteni. Maradj a Ranch-on, éjjel fél háromkor meg is jelennek az UFO-k, a te feladatod lesz, hogy távol tartsd őket az istállótól. Nekem az a megoldás jött be, hogy fejemen a Nyúlfüllel rohangáltam körbe-körbe és a nyíllal intéztem el őket. Egészen a napfelkeltéig kell tartanod a frontot. Ha megmaradtak a tehenek, kapsz egy üveg Chateau Romani tejet, ez az ital azért különleges, mert elfogyasztása után örök varázserőt kapsz (a zöld csík átváltozik kékké), ráadásul az üveg is a tiéd marad, ez tehát a harmadik üveged. Be-



szélj a lányokkal az istállóban, és maradj itt este hatig. Segíts Romani nővérének elszállítani a tejet a városba. Furcsa módon az út el van terelve, de rögtön ki is derül hogy miért. Két bandita támad a szekérre, nekünk kell megvédenünk, tehát elő az íjjal. Ha sikerrel vettük az akadályt, a lánytól megkapjuk a Romani Maszkot. Egyébként a banditák a Gorman fivérek, és ha ellopják a szállítmányt, később a saját nevük alatt fogják árulni a tejet, jópofa, hogy vizezve.

A HARMADIK MASZK

Termina mezőn hívd magadhoz Eponát, indulj az óceán felé, és ugrass át a kerítésen. A parton (Great Bay Coast) ismerkedj a tereppel, majd ússz be az óceánba. Van ott egy Zora, aki egy kis segítségre szorul, tehát húzd ki a partra. Egy rövid közjáték után a tag felszívódik, de maga után hagyja a Zora Maszkot. Zoraként az A-val tudunk úszni, a B-vel pedig lesüllyedni a fenékre, a B-t folyamatosan nyomva tartva a kezünkön található uszonyokat lőhetjük ki egyfajta bumerángként. Az L-lel a pajzsunkat vehetjük el, és ha ilyenkor B-t nyomunk energiapajzsot generálhatunk magunk köré. Mássz fel a tenger közepén lévő épületre és aktiváld a Bagolyszobrot. Teleportáld magad vissza az Óravárosba, ha az első vagy a második napon vagy este tíz után nézz be a Tejbárba, ugyanis ha rajtad van a Romani Maszk, azt hiszik klubtag vagy és beengednek. Beszélj a Zorával és segíts neki a dalt elpróbálni, ha már mind a négy alakod a helyén vagy az egyik vendéget annyira megindítja a muzsika, hogy neked adja a Circus Leader Maszkot. A boltban vegyél egy üveg piros italt, és Epona segítségével ugord át a kanyon felé vezető úton a két kerítést. Most az egyik sarokban látnod kell egy kövekből kirakott kört. Vizsgáld meg az Igazság Lencséjével, így láthatóvá válik egy katona. Beszélj vele, és itasd meg a piros itallal, hálából neked adja a Stone Maszkot. Most teleportáld vissza magad a tengerpartra. Ússz el a jobboldalra a nagy öbölbe. A víz alatt a sziklaparton lesz négy darab kalózjel, törd szét őket, az egyik egy bejáratot rejt. Ezen keresztül a Kalóz Erődítménybe jutsz, a kalózok egyébként nem mások, mint az első részből megismert női tolvaj törzs a Gerudok. Először is egy nagyon fontos dolog: a sima Gerudo harcosok nem látnak minket, ha rajtunk van Stone Maszk. Másodszor: csináljunk egy teljes alakos képet az egyik kalózról. Ússz át az Erőd túloldalára, ahol egy Goron kapcsoló van, ezt nyomd is át, az így kinyíló víz alatti bejáraton Zoraként ússz be. Most megint egy kis ügyességi mászkálós rész következik. Be kell jutni az erődítménybe, ehhez ki kell kerülni a víz alatti csapdákat, időkapcsolókat kell aktiválni, és a vízáramlatot is ki kell használni. Ha bejutottál az Erődítménybe a Stone maszk segítségével, mássz fel az őrtoronyba, menj végig a hídon, be az ajtón és nézd végig a közjátékot, amiben szóba kerül hét Zora tojás is, amire a kalózoknak fáj a foga. A jelenet után a rácsok között lőj bele a méhkasba, mire az leesik, és a kalózok elhagyják a terepet. Menj az így kiürített terembe, ami egyébként a kalózvezér szobája. A nagy kincsesládából előbányászhatod a láncos kampót. Rögtön ebben a teremben is felfigyelhetsz egy nagy akváriumra, amiben egy Zora tojás van. Zoraként merülj alá, és tedd egy üres üvegbe. A további teendőid, hogy a kampó segítségével végigjárd az erődítményt és megtaláld a másik három tojást is. Azonban vigyázz, mert a tojások sajnos nem sokáig bírják friss víz nélkül, tehát időnként teleportálj vissza a partra, a Tengeri Kutató Laborba, és a nagy akváriumba helyezd el a tojásokat. Egyébként az Erődítményben minden egyes tojás megtalálása előtt, meg kell küzdened egy kivételes képességű harcossal, akit nem lehet átejteni a Stone Maszkkal. A négy tojás megszerzése után a parton lévő házba mutasd meg az ürgének a fényképet, mire a tag neked adja az akváriumban lévő Csikóhalat. Zoraként ússz a tenger azon részére, ahol egymás mellett áll két víz alatti oszlop, és engedd el a halat. Cserébe segít neked eljutni a víz alatti toronykőhöz, csak követned kell, hogy merre úszik. Ez egyébként egy hatalmas víz alatti kürtő, egy csomó barlanggal, amikben hatalmas vízi kígyók élnek. Öld meg az összes kígyót, és szedd fel a három tojás, és csak úgy mellesleg szabadítsd ki a két Csikóhalat is egy Szívdarabért cserébe. Ha mind a hét tojást megszerezted, a laborban kikelnek, és egy új dalt is megtanítanak neked a New Wave Bossa Novát. A parton van egy nagy sziklavájat, azon keresztül egy másik partrészre érsz, ússz be a nagy szigethez, ez a Zora Hall, aktiváld a Bagolyszobrot, beszélj Ruto hercegnővel és játszd el neki az imént magtanult dalt. ő magához hívja Lulu-t a hatalmas teknőst, a láncoskampó segítségével csáklyázd fel magad a hátára, ő pedig elvisz téged a tengerparti templomba.



GREAT BAY TEMPLOM

Húú, ez egy szívatós helyszín. A lényeg, hogy a hatalmas kapcsolókat átkapcsolva megfordítsuk a nagyteremben forgó propellert és így megváltoztassuk az örvény irányát. A különböző színű kapcsolók az azonos színű csövekben fordítják meg a víz útját. A helyzet elég reménytelen, legalábbis amíg meg nem találjuk a jeges nyílvesszőt. Ezzel a következő trükköket csinálhatjuk: a vízbe lőve jégplatformokat hozhatunk létre, amiken átugrálva addig elérhetetlen helyekre is át tudunk jutni. De meg is fagyaszthatjuk vele a víz felszínén lövöldöző ellenfeleinket, rájuk ugorva pedig még magasabbra ugorhatunk. A nagyteremben lévő vízesést is a jeges nyílvesszővel lehet lefagyasztani, és az egyik teremben is csak úgy lehet feljutni a kapcsolóhoz, ha a megfagyasztott ellenfélről ugrunk fel hozzá. Néha szökőkutakat is aktiválni kell. Ha megvan már a főnöki kulcs és a gépezet is fordítva forog, a legalsó járaton ússzunk be, másszunk fel a csövön, ugorj át szökőkúton és már ott is vagy a főellenségnél.

GARGANTUAN MASKED FISH: GYORG

A harc egy nagy teremben zajlik, aminek mi a közepén egy platformon állunk. Az ellenfelünk egy hatalmas hal lesz. Időnként átugrik felettünk, egyébként hatalmas erejű lökéseivel megpróbál minket a vízbe lökni. Ezek a lökések olyan erősek, hogy az egész platform belereng, és ilyenkor sérülünk is. Kétféleképpen lehet kárt tenni a nagyra nőtt sneciben: vagy a Zora bumerángjainkkal operálunk, de szerintem könnyebb, ha inkább a nyilat vesszük elő. Figyeljük ki, hogy mikor akar nekitámadni a szigetnek, és amikor már majdnem bekövetkezett az ütközés lőjük meg a hátúszóját, ettől pár másodpercre lebénul. Változz Zorává, ugorj fölé, merülj le és használd a Zora pajzsod energiáját. Pontosan ötször kell ezzel a módszerrel megsebezni. A dolog annyival nehezül, hogy a harmadik sérülése után Gyorg egy csomó kishalat köp ki a szájából. Miután legyőzetd vedd fel a Szívet, lépj a teleportba. Megkapod Gyorg maszkját is. Ha a 15 tündért sikerült összeszedned (ami nem kis meló), a tündér megkétszerezi az életerődet, azaz úgy, mint a Zelda 1-ben, a Szívek burkot kapnak. A Tündérbarlang egyébként igen eldugott helyen van. A vízben van egy emelkedő szigetcsoport, azon kell felugrálni, majd a kampót használva feljutni egy hatalmas sziklával eltorlaszolt barlanghoz. Robbantsd fel a sziklát egy sima bombával, odabent megtalálod a tündért.

A NEGYEDIK MASZK

Mielőtt azonban ennek a résznek nekivágnál, ismét van egy pár mellékküldetés, amiket nem árt, ha teljesítesz, mert nagyban megkönnyítik a későbbiekben a játékot. Rögtön itt a tengerparton a Zora Hall-nál, ha jól megvizsgálod a part mentén a sziklafalat, felfigyelhetsz néhány kisebb kiugróra, amiken pálmafák vannak. A kampóval csáklyázd fel magad egészen a vízesés mögé. Ez a Waterfall Rapid. Zoraként beszélj a hóddal, aki versenyezni akar veled, tétnek pedig felajánl egy üres üveget. Természetesen fogadjuk el, ez egy klassz kis mini-játék. 2 perc alatt kell 20 karikán átúszni, amennyiben sikerül, a hód bátyjával is meg kell küzdenünk, ekkor már 25 karikán kell átúszni, hogy a miénk legyen a negyedik üres üveg. Itt az ideje, hogy a két Skultulla házat is megcsináld. Az egyik itt van a parton, csak be kell robbantani az üres házban a falat, a másik a nagy színes növényeknél a mocsárnál, a bejáratát eltorlaszoló pókhálót fel kell gyújtanod. Ami nagyon fontos, hogy mindig az első napon végezzük ki őket, mert később már nem kapjuk meg az elátkozott palitól az értékesebbik jutalmat. Mindkét házban 30-30 Halálfejes Pók van, ezeket kell megölni és az utánuk maradó érméket összeszedni, hogy sikerüljön be kell vetnünk minden fortélyt, pl.: Goronként dobbantsunk a nagy vázák mellett, a könyvtárszobában az egyik szekrényt el lehet tolni, de a könyves szekrényekre is fel lehet mászni. A falon lógó képeket is "kampózzuk meg". A mocsári házban az alvó Dekut az Ébredés Dalával zavarhatjuk fel. Ja, és sok helyen lesznek lyukak, ezek fölé bogarakat szórjunk (amiket az üres üvegekben lehet tárolni, és egy csomó helyen lehet fogni), hogy kicsalogassuk a lyukból a pókokat. Ha az első nap végén végzünk a mocsári házban a pasitól, akit megszabadítottuk az átoktól megkapjuk az Igazság Maszkját, az óceáni házban pedig a nagy pénztárcát (Giant's Wallett), amibe 500 rúpiát tárolhatunk. Egyébként, ha már megvan a legnagyobb pénztárcánk, mentsünk és menjünk vissza az Első Napra, éjjel ismét mentsük meg az öregasszonyt a tolvajtól, majd a Harmadik Nap éjszakáján menjünk a Ritkaságok Boltjába, és ott megvehetjük az All-Night maszkot, igaz igen borsos az ára, a tulaj semmiképp sem hajlandó megválni tőle 500 rúpia alatt. A következő maszkért lovagoljunk ki a Gorman fivérekhez, akik kihívnak minket egy lóversenyre. A verseny nem nehéz, csak nem szabad az elején elpuffogtatni feleslegesen Epona turbóit. A győzelmünk után megkapjuk tőlük Garo Maszkját, amit majd később a kanyonban kell használni. Most már mehetsz a negyedik védelmező maszkért. Szóval menj Ikana kanyonban arra a részre, ahol a láthatatlan katonával találkoztál anno. Ha elnézel jobbra, látnod kell egy lépcsőszerű platformot, amin kapaszkodj fel, menj végig az úton, át a temetőn, egészen addig, amíg egy boltív alatt alvó hatalmas csontvázzal nem találkozol. Játszd el neki az Ébredés dalát, majd kezd el üldözni. Menekülés közben tűzfalakat hagy maga után, ezek akkor alszanak el, ha megölöd a csontvázakat, használd a Nyúlfület, hogy gyorsabban utolérd, sőt úgy is lehet lassítani, hogy meglövöd a nyíllal. Miután utolérted meg kell vele küzdeni, elég könnyű ellenfél, amikor elkezd ugrálni, figyeld az árnyékát. Miután elvesztette a csatát Keeta-tól, megkapod tőle a Kapitány Kalapját, ami egyébként egy maszk. (A kampót magába a ládába kell belelőnöd.) Éjjel gyere vissza a temetőbe, vedd fel az előbb megszerzett maszkot, és beszélj a csontvázakkal. Amelyik sírkő körül járkálnak, nyitasd fel velük a sírt, majd ess le a lyukba. Odalent a kriptában nem lesz nehéz dolgod, lévén, hogy szinte csak két teremből áll, az elsőben gyújtsd meg a fáklyát, a másikban pedig öld meg a harcost. A függöny mögött megismerkedhetsz Flattal az Ikana Királyi Család zeneszerzője, és nagyon odavan, mert végre kiszabadítottad a lelkét. 1000 év könnyeiből és szenvedéseiből született egy dal, amit elolvashatunk a háta mögötti a kőtáblán, ami nem más, mint a Vihar Dala (Song of Storm). Flat arra is megkér minket, ha netán találkoznánk a bátyjával, játsszuk el neki a dalt. Nem szorosan a végigjátszáshoz tartozik, de akik 100%-ra törekszenek, azoknak van még egy kis dolguk a temetőben. A harmadik nap éjjelén jöjjünk vissza a temetőbe, és kérjük meg a csontvázakat, hogy azt a sírt ami körül táncolnak, nyissák fel neked. Odalent Dampéval a temetőőrrel találkozol, aki a nagy sötétségben semmit nem lát. Segítsünk neki, és NAGYON lassan vezessük a földön található négy homokos platformra, majd a két lift segítségével a karzaton található homokos platformra. Dampe mindegyikben ásni fog és három helyen a földből furcsa kiszivárgás keletkezik, amiből egyszer csak összeáll egy nagy szellem. Győzzük le, legkönnyebben a nyíllal lehet, a megjelenő ládából az ötödik üres üveget halászhatjuk ki. Érdekességképpen felmehetünk még a lépcsőn is, ahol Dampét az ágya alatt találjuk. Menj vissza Ikanan Kanyon bejáratához, ahol egy fura szerzet üldögél a szikla szélén. Vedd fel a Garo Maszkot, és beszélj vele, jót röhög rajtad, majd megjelenik egy fa mellette, amin csáklyázd fel magadat. Egy kisebb mászkálás után egy folyóhoz érkezel, az ott látható két ellenséget fagyaszd meg, és ugrálj át rajtuk a szembelévő stégre, ahonnan már felcsáklyázhatod magadat fáról-fára. Odafent aktiváld a Bagolyszobrot. Kövesd a kiszáradt folyó medrét, ami egy barlangba vezet, ahol ismét egy nagy szellembe futsz. Elvileg itt mindenképp meghalnál, ezért mielőtt elfogyna az életerőd, játszd el a Vihar Dalát, mire Sharp is megszabadul az átoktól, és csak úgy mellékesen a kiszáradt forrás is újra megindul. Odakint tegyél egy bombát a vízimalmos ház ajtajába, és rejtőzz el. Amikor kijön a kislány a házból a robbanás miatt, kerüld meg a házat és osonj be, gyorsan rohanj le a pincébe, ahol a szekrényben megtalálod a lány apját, aki elég ramaty állapotban van, félig ugyanis már mumifikálódott. Játszd el neki a Gyógyulás Dalát. Így sikerül szert tenned a Gibdo Maszkjára. A következő helyszínen elég sok dologra szükséged lesz, tehát mielőtt nekiállnál szerezd be őket. Kell egy üres üveg, 5 varázsbab (a mocsárnál élő Dekutól lehet vásárolni), 10 Deku Dió, 10 Bomba, egy üveg sima tej, egy üveg amiben bogarak vannak (bár ez nem feltétlen szükséges mert útközben is be lehet szerezni), egy üveg benne hal, és kb. 200 rúpia, ja és egy lőporos hordó. Ha a házzal szemben állsz a Méltóság Kútja jobbra fent van, egy nagy lyuk az, ess le.

FOLYTATÁS A KÓDX-BEN 32. OLDAL

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

NINTENDO

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
RUMBLE PACK, EXPANSION PACK

✓ MÉLTÓ AZ ELŐD HÍRNEVÉRE, SŐT TÖBB IS ANNÁL

× —

10 pont

2001. Most már egyáltalán nem olyan fura leírni ezt a dátumot, mint teszem azt két héttel ezelőtt volt. Hát remélem ti is kitettetek magatokért szilveszterkor, és egy fantörpikus IHB (Iszunk, Hányunk, Belefekszünk) bulit sikerült kifognotok. Nekem kábé annyi maradt meg azokból a bizonyos utolsó percekről, hogy egy gyönyörű lánnyal voltam egy helyiségbe összezárva... és elkezdte simogatni a fejem... magához ölelt... azt mondta: szeret... Utána pedig előrehajtotta a fejem, hogy a WC-be hányjak... Köszönök Neked mindent!

Szóval, amit most a kezedben szorongatsz, az nem más, mint a harmadik évezred első Konzolja, benne a harmadik évezred első Csevegőjével. Akik ismernek már, azoknak üdvözlet, akik még nem, azok meg rettegjenek, mert december táján kicsit belekacsingattam a levelezésbe, és úgy éreztem, mindenképpen reagálnom kell egynéhány dologra. Köszönet érte Martinnak, amiért hivatalosan is engedélyt adott alábbi ámokfutásaimra... Bagó Péter.

A HIBA NEM AZ ÖN KÉSZÜLÉKÉBEN VAN...

Tisztelt Szerkesztőség! "Kamu! Kamu! Kamu az egész újság!" Ez volt apám első reakciója, amikor elolvasta a PlayStation 2 bemutató cikkét és megnézte a képeket. Válaszom a következő volt: "Nem! Nem! Nem igaz!" Azonban pár perc múlva egy sejtelmes beszélgetés után kénytelen voltam igazat adni neki – legalábbis részben.

Elmagyarázom! Az egész ott kezdődött, amikor faterom egy meghívás hatására kiutazott Amerikába. Ez az utazás kb. áprilisra tehető, és nemrég, novemberben jött haza. Hál' Istennek ez idő tájt jelent meg kint, az ottani piacon a Sony csodagépe a PlayStation 2. Mivel a megjelenési dátumot telefonon közöltem vele, a megjelenés után két nappal már ott volt az egyik jelentős bevásárlóközpontban. Gépet vásárolni ugyan nem akart, de látni akarta az őrjöngő tömeget, az ott éjszakázókat, és természetesen magát a gépet is. És most jön a levélnek az a része, amikor egyet kell értenem apámmal (ugyanis én hiszek neki!) és ellent kell mondanom Bagó Peti írásának, miszerint (idézem): "Képzelhetitek mekkora sorban állás volt kint a boltok előtt. Megint előkerültek a hálózsákok, hisz aki nem volt elég szemfüles, az bizony lemaradt..." Hát kérem szépen ez kamu! Ez nem igaz! Lehet, hogy az újságban mutatott képek azt érzékeltetik, hogy kint káosz van a gép miatt, de ez nem igaz! A piszkos amcsik ugyanis egy db PS2-ért sem álltak sorba, se semmi. Sőt! Amikor fater bement az üzletbe úgy akarták rátukmálni a gépet, mert rohadt sok volt belőle. A Broadway-en való bemutatás során senki sem állt meg csodálni, bambulni, áhítozni a masina után. Ha máshogy akarom kifejezni magamat le se sz*rták gépet. Higgyétek el nekem ez a levél nem azért íródott, hogy ócsároljam az újságot, vagy hogy a PlayStation 2-t hordjam le a sárgaföldig, már csak azért sem, mert jómagam is PS-ös vagyok, illetve hamarosan PS2-es tulajdonos leszek.

Ez az egész csak a reklámról szól, semmi egyébről. Ezzel én részben egyetértek, részben nem, mert a gépet el kell valahogy adni, de végül is hazudnak. Valahogy az az érzésem, hogy a japán "őrület" is erről szólt. Csak úgy mellékesen mondom, hogy azok a koszos amcsik csak a DVD miatt meg se vennék a gépet, mert egy sima DVD majdnem minden családban van. Még a leírtak alapján is amondó vagyok, hogy aki PS2-t akar venni, maradjon is meg ennél a döntésénél. Ha tetszik, ha nem a Sony egy név, és nem is akármekkora! Remélem Martin beteszel az újságba, ha nem az sem baj, de fontosnak éreztem ezt elmondani nektek, és az olvasóknak, hogy tisztábban lássatok. További jó munkát és kellemes ünnepeket, PS2-ben gazdag karácsonyt kíván hű olvasótok: Fütyi! Hopp! Majdnem elfelejtettem, hogy szeretném hallani Martin véleményét az üggyel kapcsolatban!

Ui.: Konzol forever, király az újság (ezt az egy bakit kivéve)! Fütyi, Budapest

*Kedves Fütyi. Egyik reggel úgy nyomták a kezembe a leveled, hogy akarsz egy f**** látni? Akkor még nem értettm igazán a dolgokat, csak amikor rápillantottam a feladóra. Hehe, valaki mókázik – gondoltam magamban és nagy hévvel vetettem bele magam leveled olvasásába. Nos, az, hogy kicsit felment bennem a pumpa, 2 dolognak volt köszönhető. Akik ismernek, azok tudják, hogy egy végletekig türelmes ember vagyok, aki az utolsó utáni pillanatban is az ésszerű, higgadt megoldások híve. Én voltam az mindig is, aki a Martin azon jellegű kérdésére, hogy mi a véleményem a Konzolról, negatív értelemben nyilatkoztam. Én voltam az, aki azt mondtam, hogy jöhetnek a kritikai észrevételek, mert csak és kizárólag a hibáinkból tanulhatunk (ha meg esetleg valaki azt emlegetné, hogy tetszik neki a design, vagy jópofa volt egy cikk, "csak" egy elismerés, ami azon kívül, hogy jól esik, sok mindenre nem használható). És visszatérve a 2 dologra, ami kifejezetten irritált: legyen a hangnem emberi, látszódjon rajta, hogy humán organizmus áll mögötte, és annak az a valaki adja hozzá a nevét. Én sem azt írtam a cikkem alá, hogy Muff, vagy valami hasonló fantáziadús kreálmány, mint a Tiéd. Így kicsit nehéz elképzelnem, hogy mennyire vállalod komolyan a véleményed?! Másrészt pedig kicsit belemelegedtél itt a sok kamuzásba úgy látom. Mintha kicsit elszállt volna Veled a ló. Nem gondolod? Várjá' megmagyarázom! Azt mondod, kamu, hogy nem volt sorban állás. Szó szerint elolvashatod fenn, hogy mit írtál, nem akarom még egyszer leírni ezt a születlenséget. Hmmm. Érdekes. Édesapád az elbeszélésed alapján 2 nappal a premier után mászkált a Broadway-en. Nos 2 nappal a gép megjelenése után mi a francért sátoroznának az emberek egy bolt előtt???*

Visszaolvastam a cikket, és szerintem teljesen világos volt (és szerény véleményem szerint még logikus is), hogy a kiéhezett vásárolni szándékozók október 25-én délutántól egészen másnap reggel boltnyitásig voltak hajlandók várni. Aztán utána bementek a boltokba és megvették, amire vágytak. Mivel azonban nagyon kevés PS2-es gép jutott egy boltra, vagy inkább fogalmazzunk úgy, hogy az igényekhez képest volt kisebb a kínálat, így bizony emberek pár órával a boltok megnyitása után már nem tudtak vásárolni belőle. De tényleg, Neked van igazad. A fényképek és az elbeszélések, melyet a világ legnagyobb két Internetes oldala készített a Videogames.com és az ign.com kamu volt. Megrendezték az egészet. Sőt, a Sony pénzelte őket, hogy írják azt, hogy aztán még több gépet vegyenek! Áááá, hogy lehet valaki ennyire elszállva magától, mint Te? De, hogy ne hagyjam reagálás nélkül az édesapád által látott PS2 problémáját sem: valóban akadtak olyan boltok, ahol maradhatott 1-2 darab gép, de azok nem egészen azon a környéken voltak, ahol erre vásárlói igény lett volna, és a Sony jelentése alapján 3 nap alatt az összes gépet kiárusították. Tudod erről egy eset ugrik be. Tomi cimborám nagybátyja mesélte el, aki tavaly első nap nézte meg a Star Wars Epidoe I-et, és úgy, hogy csak ketten voltak az egész teremben. Na, ezt add össze! Hogy miként lehetséges ez? A helyszín Florida volt, ahol egyrészt kevesen laknak, sok az öreg, és még több a mozi. Így az emberek azt sem tudták szinte, hogy éppen melyik mozi játssza. Ja, volt még valami. Hogy nem a DVD miatt veszik meg az amcsik. Igen, ez így van. De ki állította az ellenkezőjét? Ha veszel egy PS2-t, amiben van DVD lejátszási lehetőség, akkor valószínűleg az asztali lejátszódra nem lesz szükség, tehát eladod. Vagy nem? Hú, nem vagy egy könnyű eset apám! De, most már elszállt minden mérgem, csak az nem tetszik tudod, ha mindenféle okostojás jobban akarja tudni a dolgokat, mint ahogy azok vannak. Nem vagyunk tévedhetetlenek, de ez az újság olyan emberek kezéből jut el hozzátok, akik eléggé értenek hozzá. És ha leírunk valamit, azt nem véletlenük tesszük, meg nem viccből. A többi olvasónak is mondom, hogy félreértés ne essék, itt nem azért ment el a magzatvizem, mert beanyáztak minket, hanem ahogy. Ha Te neked tényleg tetszene a Konzol, és hű olvasó lennél, mint ahogyan állítod, messze nem ilyen stílusban szóltál volna hozzánk és még véletlenül sem név nélkül. Mert így nem maradsz más számomra, csak 1 kis... – BP

Az én személyes véleményem az a dologról, hogy szerettem volna ott lenni Amerikában és a saját szememmel látni, hogy volt-e sor vagy nem. Mindenesetre, ha jól emlékszem a TV is (RTL Klub, Sat1, német RTL, CNN) mutatta a tolongó embereket. Martin

VAGY MÉGIS?

Még mindig a PS2-es cikknél maradva jön az ellenpélda, ami ugyancsak helytelen információra próbálja meg felhívni a figyelmünket, de ég és föld a két levél. – BP

Üdv Martin és többiek! Az 576 Konzol egy jó újság, s látom egyre inkább azon fáradoztok, hogy még jobb legyen. A játéktesztek, leírások tartalmilag és hangulatilag is rendben vannak. A design korrekt, a tesztelők általában megfelelően mutatják be és jellemzik a programokat. Hibák persze azért akadnak, hisz ti sem vagytok tökéletesek. Észrevételem a novemberi számmal kapcsolatos, azon belül is a hardverteszttel. Néhány adat nem pontosan jelent meg a masina jellemzésénél.

A Sega Dreamcast 3,5 millió poligont tud mozgatni másodpercenként. Ez az adat a grafikai processzor tudására vonatkozik, a főprocesszor 5 millió/másodpercre képes. Ezt azért mondom el, mert a PlayStation 2-nél ti a főprocesszor kapacitását írtátok be 20 millió/másodperc. A PS2 tényleges grafikai tudása tehát 14 millió poligon. Így a táblázatban a Dreamcastnál 3,5 a 14 millió/sec-et kellett volna írni! Bár csak egy "apró" elírásról van szó, azért úgy gondolom minden olvasó és érdeklődő megérdemli, hogy megtudja végre a tényleges adatokat. Sokan ugyanis tévesen informálják az embereket, ők azok, akik nem tudnak semmit a konzolokról, csak a külföldi sajtó sokszor alaptalan feltevéseire, hirdetéseire hagyatkoznak. Már csak azért is szemet szúrt a dolog, mert Bagó Peti '99 májusában már egyszer helyesen leírta az adatokat a két gépről. Ezért csak arra kérlek benneteket, hogy jobban figyeljetek oda a technikai információk leközlésénél. Remélem minél hamarabb korrigáljátok ezt az apró kis hibát! Megragadnám az alkalmat – további sikeres munkát és boldog karácsonyt kívánok nektek, az 576 Konzol csapatának! Tisztelettel: Kocsis András, Kunszentmárton

Köszi a kiegészítést. Martin

(F)ÉLJEN A KONKURENCIA

Szia Martin!

1 – Tulajdonképpen Te most Martin, Tyler Durden, avagy esetleg skizofrén vagy?

Néha ez, néha az. Ez a skizofrénia lényege.

2 – Hogyhogy ilyen sok "külföldi" dolgozik nálatok? Európai Uniós követelmény? Ez esetben kérlek segíts, hülyén érezném magam ha a nevem miatt végül is Ukrajnához csatolnának.

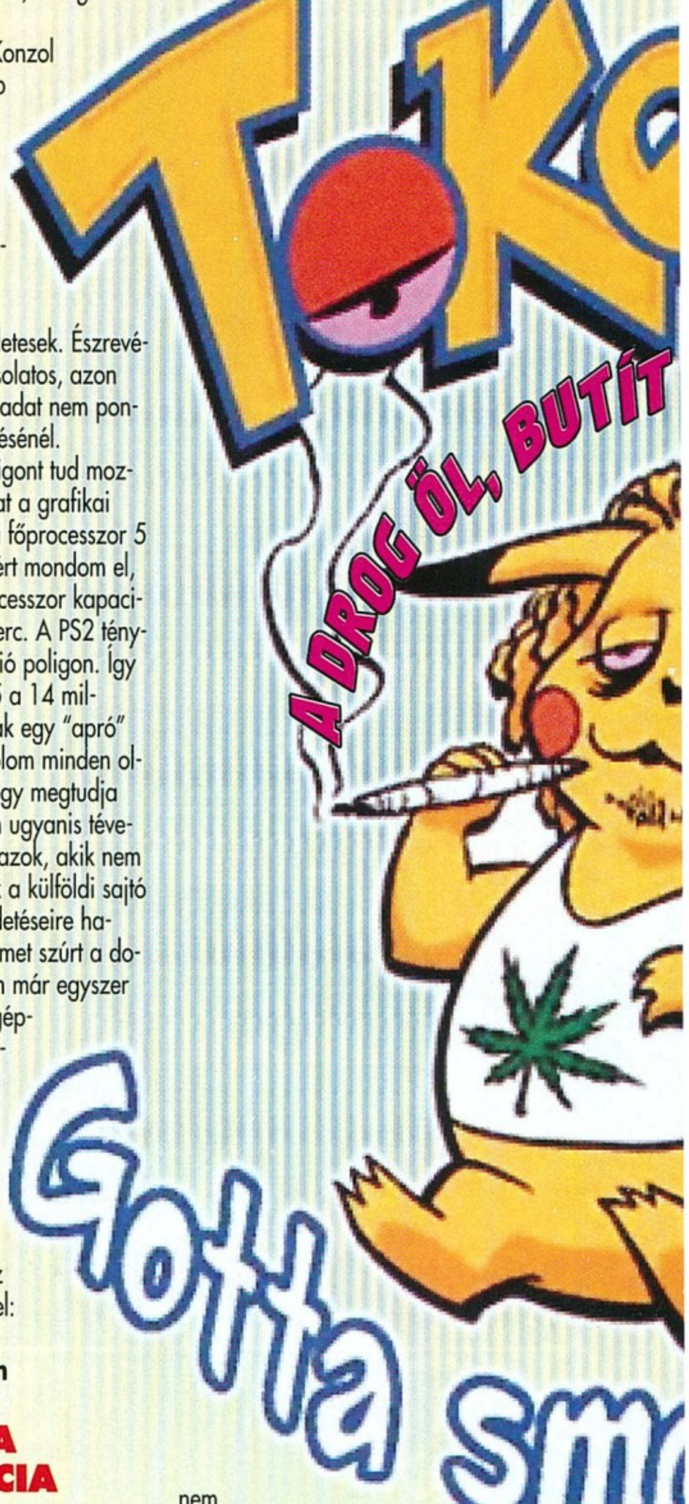
Nem tudom, miről beszélsz, lapzárta előtt utolsó nap van, fáradt vagyok.

3 – Egy kis emlékeztető a szeptemberi Csevegőből: "Nem tetszenek igazán a játékok. Elhatároztam, hogy csak azokról írok, amelyeket tényleg kiemelkedőnek találok." Elég ha erre annyit írok, hogy Dynamite Cop?

(Te ne szemtelenkedjél itt, mert mindjá' megjár_ bocs, el kellett röhögnöm magam :) Te, figyu! Az nem jutott eszedbe, hogy emocionálisan a Martinnak veszettül bejött a játék, és ő maga kiemelkedőnek tartotta? Azért mert amúgy csak hetven akárhány százalékot ér, attól még neki lehetett bejövős! – BP)

Idézni figyelmesen tudsz, olvasni kevésbé. Valahol ugyanis azt is írtam, hogy mivel beindítottuk a Dreamcast rovatot, és akkor még csak a Csipinek volt gépe, nekem is kell majd tesztelem. Hála istennek azóta már van a Veres Mikinek és az Adamnak is. Egyébként először jónak tűnt a játék, de miután belemerültem...

4 – Mi a Csevegő? Lapkiadással/szerkesztéssel foglalkozó Nobel-díjasok vitaköre, avagy olvasói fórum? Ezt csak azért kérdezem, mert a legtöbb



nem nyáltúltengésben szenvedő levélírót azzal hajtod el a sunyiba, hogy hangyaf*sznyit sem ért az újságkészítéshez. A "nyomdatechnikai ismeretek" hozzátartozik az alapműveltséghez? Kérlek tájékoztass! Még a végén az Ukránok is megtagadják tőlem a csatlakozási feltételeket...

(Gonosz vagy... Sokkal egyszerűbb volt a Martinnak odakennie egy olyan választ, hogy nem értesz hozzá, mint további 3 nem létező oldalunkon ecsetelnie azt, hogy miért is nem lehetséges eleve az a felvetés, amit valaki problémázott. – BP)

Erre én megkérdezném, hogy "A szex vajon mi...?"

5 – Képzeld, az egyik most induló lapban találtam egy kérdőívet, melyben kíváncsiak az olvasók véleményére, javaslataira az újsággal kapcsolatban. A marhák! Ezeknek még fingjuk sincs arról, hogy a legtöbb olvasó hangyaf***nyit sem ért az újságkészítéshez. Különben is, hogy jönnék én

ahhoz, hogy nálam idősebbeket kioktassak. Még a végén én lennék az ügyeletes parasztgyerek. Már ha érted mire gondolok...

*(Még, jó, hogy csak ilyen feltételes módban adod az arcod, az arctalan megjegyzéseidhez. Tényleg b***d meg, f*sza gyerek vagy! Akkor inkább vedd azt a most induló lapot, és olvasd a csudijó (f)ordításokat benne. És akkor az biztos jobb lesz neked mi? Na, menj inkább aludni, aztán ott álmodozzál... – BP)*

Ha én a hozzád hasonló olvasók ötleteit mindig megfogadtam volna, már rég csődbe mentünk volna. Ha ők sem akarnak csődbe menni, ők sem fogják megfogadni a tanácsaidat...



6 – Na jól van, asszem a mai napi erekcióm már meg volt, a legközelebbit az újságoshoz való menet tartogatom.

(Óóó, barátom. Miért nem szoltál, hogy csak nőhiányod van? Most megkímélhettél volna minket enyhe menzesz szagú leveledtől. Ejj – BP).

Figyelj, ha ez az újság neked ennyi erekciót tud okozni akkor azért elérte a célját, nem?

Ez a novemberi "hónap levele" tudhat valamit... hogy ezt én miért olvasom általában úgy, hogy a "hónap le vele!"? Szerinted ez lehetséges? Mármint az erekció..: Üdv.: Monori László, Cegléd

Ui.: Valahol írtad, hogy Te legalább 10 kiemelkedő játékot ismersz DC-re. Megtennéd nekem, hogy tájékoztatsz róla melyik az a 10 (A Dynamite Cop féle méretes baromságoktól légyszi kímélj meg)? Mert nekem eddig csak 2-höz volt szerencsém: RE: Veronica és a Shadowman. A többi azon felül, hogy szép, tartalmilag egy nagy büdös nulla. Hogy a szavatosságról már ne is beszéljek...

House of Dead 2, Soul Calibur, Tokyo Extreme Racer 2, Shenmue, MSR, Q3, Jet Set Radio, Crazy Taxi, Ferrari F355, MDK2, Spawn – ez így pont 11, egyet ajándékba kaptál ráadásnak. És ezek nem az új játékok...

FÉRFI KELL!

Kedves Martin! Én Bea vagyok és állandó vevője a lapotoknak, az 576 Konzolnak. Ne haragudj, hogy ilyesmivel zavarlak, de úgy érzem erről érdemes egy nőnek írnia a szerkesztőségetekbe.

Amúgy 22 éves, férjezett nő vagyok, és nagyon szeretek PSX-el játszani nő létemre. Sok-sok játékkal találkoztam már. De ami igazán zavar, az hogy egy pár hónapja a Csevegőben, és a lapban sem látni mást, csak rengeteg nagy csöcsös, segges nőt. Tudom, hogy nagyon kevés nő olvassa a lapotokat, és nem sértődöm meg érte, ha azt mondod erre van igény, de szerintem aki ezen a lapon akarja kiélvezkedni magát, annak feltétlenül orvoshoz kéne fordulnia. Én a lapotokat a jó játékok és a leírások miatt veszem. Nagyon szeretlek benneteket, mert jól pontozzátok a játékokat. Örülök, hogy vagytok, de nem lehetne az enyhén szólva undorító képeket minimálisra csökkenteni? Nem akarok féltékenynek tűnni, de attól, hogy ilyeneket raktok a lapotokba nem lesz több olvasótok, ráadásul mindig azért sírtok mert kevés helyetek van. Ne értsetek félre, de most már minden lap amit az ember megvesz, tele van szex-képekkel, és nem szeretném, ha a kedvenc újságom is ilyen lenne. Köszönöm, hogy elolvastátok levelemet, remélem nem bántottam meg senkit, és légy szíves válaszoljatok nekem... Sziasztok!!! Jónás Istvánné, Csömör

Beácska, én elmondhatatlanul imádom a szép csajokat formás mellekkel és popsikkal, de mégsem érzem úgy, hogy orvoshoz kéne mennem emiatt. A sok játék mellett úgy gondoltam jólesik a fiúknak egy kis felüdülés. Tudod, én azt vallom, hogy beteges dolog, ha egy fiatal (vagy nem fiatal) férfi életét a számítógépes és konzoljátékok töltik meg. Próbálom beléjük sulykolni, hogy nem ez az élet értelme, hanem inkább az ellenkező nemű egyedek utáni kajtatás...

BONTSUNK FORMÁT!

Hello Martin és csákány 576 Konzol Team! Először is: bocs, hogy kézzel írok és bocs, hogy a törifüzetbe, de momentán éjfél van és nincs kedvem levélpapírt keresni.

(Én ugyanígy állok az írásszakértővel... – BP)

Elgondolkoztam mostanában és arra jutottam, hogy mostanság a Konzolban ELÉG GYÉR levelek vannak. Ezennel felszólítalak titeket konzoltulajdonosok, hogy írjatok normális leveleket! A múltkori Csevegőben egyedül Susy levele volt jó, igaz az övé nagyon! A vers poénos, a levél érdekes, van mondanivalója és nincs benne HELYESÍRÁSI HIBA! Szóval Susy – csak így tovább! Tudod mit: írj minden hónapban, mert százszor inkább olvasom a Te leveledet, mint holmi Ferike féléét. Huh, hát ez is megvolt. De hát mit csináljak, ha egyszer kívánkozott?

*(Erről csak annyi jutott eszembe, hogy múltkoriban megyünk a haverral az utcán, és jön szembe velünk egy akkora mellű nő, hogy nem is értem, hogy bírta egyenesen tartani magát. Na, elég az hozzá, hogy amint elhaladt mellettünk, én csak annyit tudtam hozzáfűzni nagy siettemben, még az oxigénpalack magamhoz vétele előtt, az utca nagy röhögése közepette, hogy: Húúúú, b****meg... Na, az is kikívánkozott... – BP)*

Ezek után én is pontokba szedem, de csak azért sem számokat írok.

% - Először elment a Bagó Peti, most megint visszajött. Hogy is van ez? Nem vesztetek össze?

(Heh, nem is számítottam arra, hogy valaki még emlékezni fog a nevemre egyáltalán – és tessék. Nos, ha összevesztünk volna, akkor azt hiszem nem úgy mentem volna el, hogy szimplán elmegyek, hanem sűrű oda-vissza anyázásoknak lehettetek volna tanúi. De, hogy ha tényleg annyira nagyon érdekel: elfáradtam kicsit. Végignyomtam két évet úgy, hogy tulajdonképpen nem pihentem egy másodpercet sem. Azzal az első lelkesedéssel, amivel '98 februárjában megjöttem a Konzolhoz... Aztán meg szóltak, hogy ne pihenjek már annyit... Ennyi – BP)

() – Szoktál Te Martin csetelni (chat-elni)? Ha igen, akkor hol?

Nem. Minek? Itt vagytok nekem ti!

[] – A FFVII idején akkora FF fun voltál, hogy nálad nagyobbat lámpással sem lehetett találni. A FFVIII-at mégsem Te tesztelted. Miért?

Mert csak VII-fan voltam, nem pedig VIII.

/ – Szoktál találkozni Zolee-val?

Nem. Minek? Itt vagytok nekem ti!

\ – Tudtad, hogy $\sin^2x + \cos^2x = 1$? Mert, ha nem, akkor tanuld meg – jól jöhet!

Eddig sem kellett egyszer sem életem során, asszem' ezután sem fog már.

; – A múltkori Csevegőben tök jó volt a kép. Éppen a trolin olvastam a Csevit, a mellettem ülő mami meg megrökönyödve nézte, hogy micsoda "szennylapot" olvasok.

Miért nem tépted ki neki a lapot?

? – Nem szégyen az, ha valakit Ödönnek hívnak. A Bazileusz, az Atanáz, a Dagobert és a Gottfrid például sokkal hülyébb név

Ja. Tényleg elég hülyén hangzanak.

! – Nem is kell stábfotó! Ha valaki kíváncsi Martinra, lapozza fel a Kbyte 96/6-os számát.

Bárcsak úgy néznék ki még mindig!!!! Szép voltam mint az álom. Most már csak szerény vagyok.

: – Elismerésem Csipinek a pókember leírásért. Tényleg, miért is hívnak téged Csipi M Lee-nek? Na jó, ezt a kérdést úgyis utálni fogod, úgyhogy nem muszáj rá válaszolnod.

Csipi nincs itt. Utálom ezt a kérdést. Egyébként is kit érdekel?

+ – Tudtad Martin, hogy angolul a Baja úgy van, hogy His Problem, a Szeged pedig úgy, hogy Your Nail? Miután letörölted a könnyeidet, feltápászkodtál a földről és erős görcsoldót vettél be a heveny röhögő görcs okozta hastáji fájdalmakra, készülj fel rá, hogy eme – remélem minél jobban félreértelmezett és grafológusizzasztó, elsöprően mély eszmei-erkölcsi mondanivalóval rendelkező, frenetikusan humoros, persze a legkevésbé sem szerénytelen szerző által írt és Jókai Mórt megszégyenítő hosszúságú utolsó mondattal rendelkező esszé, szösszenet, írásbeli produktum, irómány, levélke, kifejtés, vallomás, alkotás, filozófálgatás, szellemi maszturbáció – hamarosan bevégeztetik, végérvényesen abbahagyatik, befejeztetik, elköszönéssel lezáratik, sorsa ezzel megpecsételtetik. Magyarul vége lesz. Kezeket a paplan fölé, éljenek a csajok (vagy mi a rák)! Elek József, Szeged

GYŰLÖLÖM A VILÁGOT!

Hellyyyy! Ez itt feljebb hejjj akar lenni. Ja, hello mindenki! Jó az újság meg minden... B****a meg, nem fogok nyálazni megint! B***ák meg, hogy nem én nyertem a 165 ezres masina pólóját! De asszony is b****a meg, mert b***ott jó gépet b***ott sok gázsiért nyomatja. A nők is b****ák meg! F*sz kivan az udvarlással is! Idézek: "Sajnálom, de van másik!" Hát tudod mit, Martin? B****ák meg! Ebbe a k***a világba már csak beb***ni érdemes! Nekem kell elballagni ebbe az ocsmány hidegbe, a postára, mert a postás ideér a Konzollal vagy délre! A rohadt mobilra is elmegy potom 20 rongy. Aszt' Slave Zero vagy. De a programozók is b***ák meg! Az EA! Nagy f*s! FIFA '99, 2000 EURO – ugyanaz! A közönség kb. 500 (?) fő! Audio sz*r. Az EURO-ban úgy néznek ki a csávók, mint a két hetes hulla! Na elég, b***a meg! B***a meg mindenki! A gép lefagy a downloadingnál. B****a meg... Na, sorry, de ez egy ilyen nap. Martin Te nagy master vagy, úgyhogy mondjál... lóf***t! Ajánlj nekem valami programot. Egyébként az újság fain. F*** tudja milyen a PS2. De van egy debil nagy hibája: k***a drága! Ennyi pénzből a memóriát 265 megabájtra bővítem. Tévedés ne essék, van PS-em. Csak ritkán játszom. Megint bocs, hogy beb***tam, de rossz évem van. Nekem egál, hogy benyomatsz a Csevibe, oder nicht. Csak read it! Maradjatok mindig ilyen f***ák, de az életbe ne fogjatok kaszát! Üdvözlettel: Fox die, Csögle

Kedves halott Róka! Átéreztem egy pillanat erejéig a problémádat, és csak annyit tudok hozzáfűzni, hogy most bitang rossz lehet Neked. Tudom, hogy sablon szöveg, meg kit érdekel, de lesz holnap is nap! – BP

A LÁNYOK, A LÁNYOK ANGYALOK

Sewa jófejek! Imádlak Benneteket, úgyhogy lenne egy nagy kérésem / kérdésem! Olvassátok visszafelé! És még ne dobjátok félre!

(Na tessék! Tipikus női duma. Előbb a beetetés, hogy ennyire szeretünk, meg annyira jó vagy, aztán meg jönnek a kívánságok, hogy nercbunda, meg kicsikocsi... – BP)

Na yo, nem hülyülök, komolyra ferdítem a szót. Most egy kicsit be vagyok lőve, úgyhogy psszt (mármint a séróm, mivel mindjárt rohanok számtechre, meg feladni a levelet)! Meg túladagoltam magam, bamög egy szuszra benyomtam a legfontosabb szellemi táplálékot (ti. Konzol). Először is milliárd puszi az ajándékért, köszönöm! Másodszor pedig: figyu, fiúk!! Komolyan! Ha küldök majd válaszborítékot akkor megajándékoznátok engem egy-egy autogrammal? Everybodri! De nem úgy, hogy egy írja le mindenki helyett!! Hm?? Nagyon imádnám, halljátok?! Az azért mégse levél, hanem csak egy kis firka. Azt nem írom, hogy a gyűjteményembe kell, mivel az nincs, de tőletek muszáj, mert ahogy már mondtam, I luv U very much! Addig nem küldök, míg nemtom biztosra a választ, de I hope, nem utasítatok vissza, mer' ríok különben! Nem csináltok "levelezőpartnert keresek" bigyót? Lenne a Cseviben mindig pár cím, akik kommunikálni akarnak más Konzol olvasókkal, és mondjuk nincs lehetőségük chat-elni, ezér inkább levelezhének. Mivel közös téma az van. Na persze fennáll a veszélye, hogy egy rosszat szóló tag furkó leveleket kap, de az írja le a címét, aki vállalja a kockázatot (jajj, hallom a választ: "Te hülye, mit akarsz még, társkereső magazin legyünk, vagy mi?! Állj má' le!"). De én nem ezt mondtam, csak megkérdeztem milyen hatlet. Egyelőre nem tudok mást firkálni, várom a válaszotokat a Csevegőben az autogrammal kapcsolatban, fiúk. Suzy, Ajka

Küldj borítékot, aláírjuk. Kérésed egy mondatban is elintézhetted volna – megkímélted volna "levélgépelő" kollegánkat.

Szóval ez volt a Csevegő Januárban. Bár a főnök válaszait még nem olvastam, remélem azért ő majd a hátán viszi a rovatot, és megmenti attól, hogy olyan fagyos maradjon, mint az időjárás. Mi van emberek? Mit szeretnétek látni? Mit szeretnétek hallani? Mit szeretnétek írni? Mert én azt szeretném, hogy írjatok... Végezetül pedig Plaskó Gábornak szeretném üzenni Budapestre, hogy sajnos ott végezte. A neved is csak azért tudom, mert úgy kandikál ki a boríték a kukából... – Bagó Péter

576 KONZOL • A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



576 Konzol a megszállott játékosok magazinja. Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni! Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132 Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát (576 Ft/db), akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

EZ ÁM A NAGY SZÁM
1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 5760,-Ft-ért, tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

Előfizetéssel megrendelem az ***576 Konzol*** című, havonta megjelenő folyóiratot .... példányban, ... hónaptól, egy évre, 5760 Ft-ért. Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név:..

Cím:..

E-mail:..

Ajándékba a ...., ..., ..., ..., ..., ..., számokat kérem. Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ...., ..., számok egyikét.

**A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:
576 KByte (Comgame Kft.)
1389 Budapest Pf. 132**

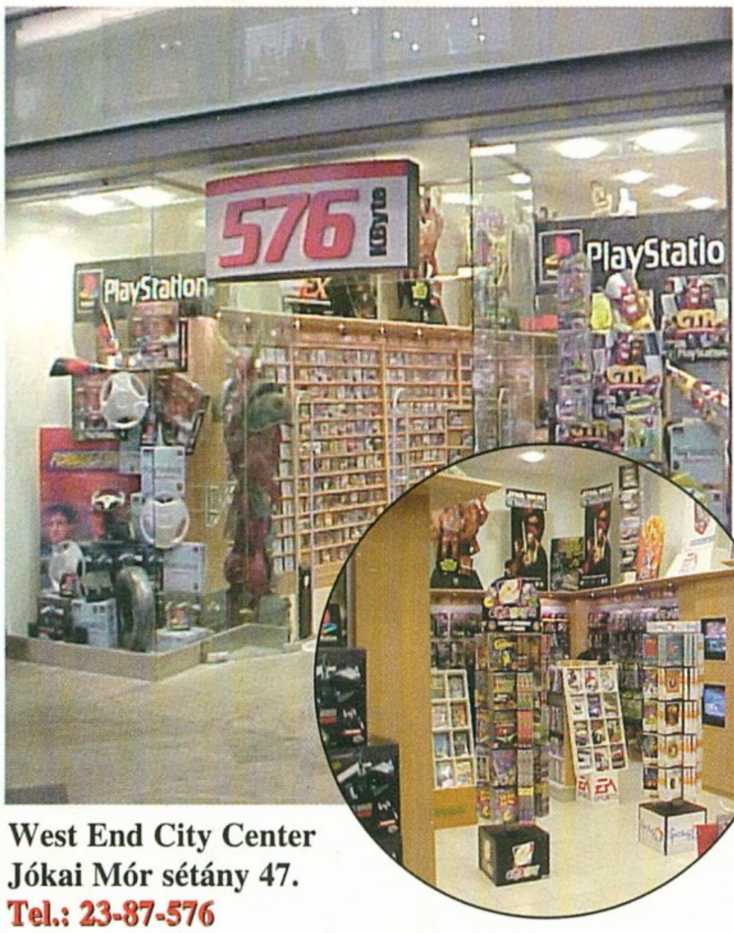


SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT,
MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!
McFARLANE TOYS
4999,-
Flash Point
The Green Vapor
After Burner
Eclipse 5000
SPAWN CLASSIC
4999,-
The Clown
Malebolgia
Medieval Spawn
Spawn 5
Al Simmons
Tiffany
SONIC ADVENTURE
2999,-
Knuckles
Tails
Sonic
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
3999,-
Liquid Snake
Revolver Ocelot
Psycho Mantis
Sniper Wolf
Solid Snake
Meryl Silverburgh
Vulcan Raven
Ninja
DONKEY KONG
3999,-
Donkey Kong
Surfin' Donkey Kong
Cranky Kong
Diddy Kong
Danger Girl
3999,-
Abbey Chase
Natalia Kassle
Major Maxim
Sydney Savage
STREET FIGHTER action figures
3999,-
Blanka
Cammy
Alex
Vega
Ken
Ryu
Teljes figura választékunkat
megtalálod boltjainkban és a
www.576.hu honlapunkon.
FREDDY KRUEGER
AKCIÓ
MÁRCIUS 15-IG
3999,-
HELYETT
2222,-
FREDDY KRUEGER AKCIÓ!
CSAK AKCIÓS SZELVÉNNYEL
ÉRVÉNYES!

MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL

576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



COLOR GAME BOY

PlayStation

SEGA



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

AKCIÓFIGURÁK

PC CD ROM

NINTENDO 64

Dreamcast

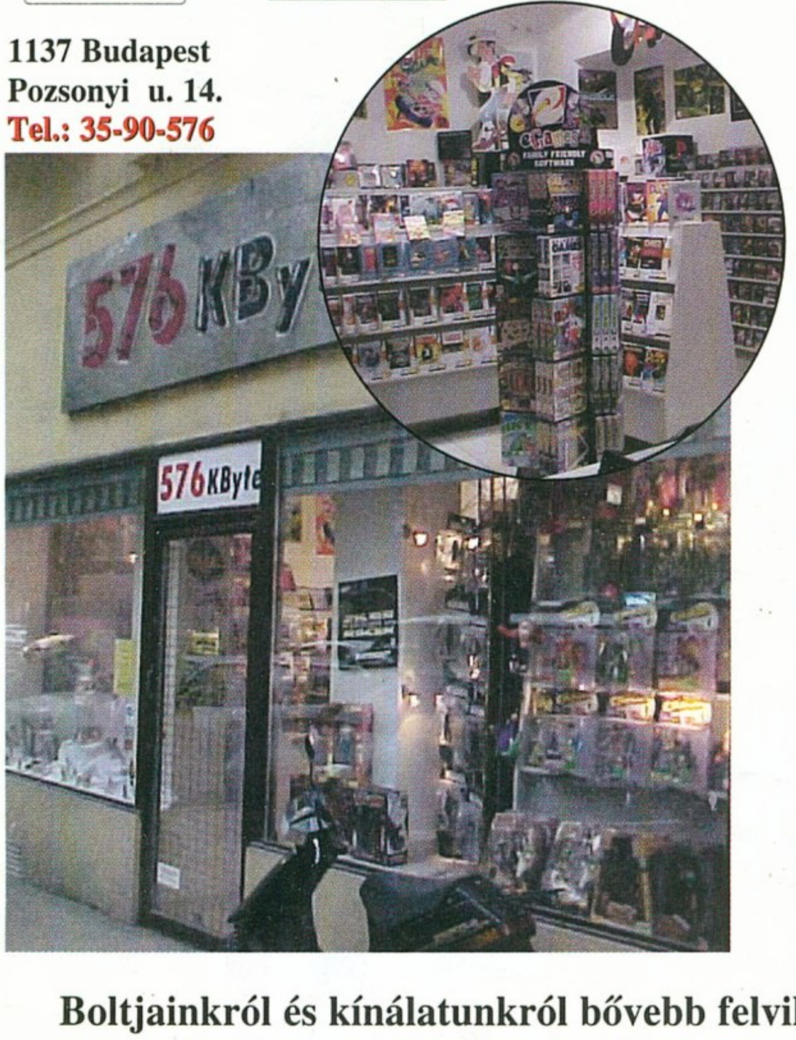
NINTENDO 64

PC CD ROM

AKCIÓFIGURÁK

1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576

Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76



SEGA



PlayStation

COLOR GAME BOY

Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

ISSN 1417-9296